ISBN:978-85-423-0101-4
9 788542 301014

A improvisação como espetáculo é um estilo teatral no qual atores criam cenas no instante, junto ao público e no calor da ação. Este livro apresenta uma proposta metodológica de ensino-aprendizagem da improvisação, contextualizada nas principais experiências artísticas e técnicas da improvisação como espetáculo a partir da segunda metade do século XX. É resultado de dez anos de pesquisas práticas e teóricas sobre o tema e pretende contribuir para o desenvolvimento técnico e artístico da improvisação tanto como espetáculo quanto nos processos de formação em teatro com adultos e crianças.

30 ANOS
EDITORA ufmg

FAPEMIG

FIM PRO
FESTIVAL INTERNACIONAL DE IMPROVISAÇÃO

artes cênicas

EDITORA ufmg

Improvisação como espetáculo

MARIANA LIMA MUNIZ

MARIANA LIMA MUNIZ

Improvisação como espetáculo

Processo de criação e metodologias de treinamento do ator-improvisador

EDITORA ufmg

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Reitor Jaime Arturo Ramírez
Vice-Reitora Sandra Regina Goulart Almeida

EDITORA UFMG
Diretor Wander Melo Miranda
Vice-Diretor Roberto Alexandre do Carmo Said

CONSELHO EDITORIAL
Wander Melo Miranda (presidente)
Danielle Cardoso de Menezes
Eduardo de Campos Valadares
Élder Antônio Sousa Paiva
Fausto Borém
Flavio de Lemos Carsalade
Maria Cristina Soares de Gouvêa
Roberto Alexandre do Carmo Said

CONSELHO EDITORIAL DA COLEÇÃO
Rita Gusmão (diretora)
Ana Maria Bulhões Carvalho
Eliana Rodrigues Silva
Marcos Aurélio Bulhões Martins
Maria Beatriz de Medeiros
Maria Brígida de Miranda
Maria Helena Braga e Vaz da Costa
Sara del Carmen Rojo de La Rosa

Comitê Científico
Maurílio Andrade Rocha
Mônica Medeiros Ribeiro
Mariana Lima Muniz
Arnaldo Leite de Alvarenga

MARIANA LIMA MUNIZ

IMPROVISAÇÃO COMO ESPETÁCULO

Processo de criação e metodologias de treinamento do ator-improvisador

Belo Horizonte | Editora UFMG | 2015

© 2015, Mariana Lima Muniz
© 2015, Editora UFMG

Este livro ou parte dele não pode ser reproduzido por qualquer meio sem autorização escrita do Editor.

M966i Muniz, Mariana de Lima e, 1976-
Improvisação como espetáculo: processo de criação e metodologias de treinamento do ator-improvisador / Mariana Lima Muniz. – Belo Horizonte : Editora UFMG, 2015.
248 p.: il. (Artes Cênicas)
Originalmente apresentado como tese na Universidad de Alcalá de Henares, UAH, Espanha, em 2005, com o título: La improvisación como espectáculo: principales experiencias y técnicas aplicadas a la formación del actor improvisador en la segunda mitad del siglo.
Inclui bibliografia.
ISBN: 978-85-423-0101-4

1. Improvisação (Representação teatral). 2. Representação teatral. I. Título.

CDD:792.028
CDU:792.028

Elaborada pela Biblioteca Professor Antônio Luiz Paixão — FAFICH-UFMG

Este livro recebeu apoio da Fapemig.

DIRETORA DA COLEÇÃO Rita de Cássia Santos Buarque de Gusmão
COORDENAÇÃO EDITORIAL Michel Gannam
ASSISTÊNCIA EDITORIAL Eliane Sousa
DIREITOS AUTORAIS Maria Margareth de Lima e Renato Fernandes
COORDENAÇÃO DE TEXTOS Maria do Carmo Leite Ribeiro
PREPARAÇÃO DE TEXTOS Beatriz Trindade
REVISÃO DE PROVAS Talita Corrêa e Phillip Félix
PROJETO GRÁFICO DE MIOLO Cássio Ribeiro
PROJETO GRÁFICO DE CAPA Paulo Schmidt
FORMATAÇÃO E MONTAGEM DE CAPA Wilmon Rocha Soares
PRODUÇÃO GRÁFICA Warren Marilac

EDITORA UFMG
Av. Antônio Carlos, 6.627 — CAD II / Bloco III
Campus Pampulha — 31270-901 — Belo Horizonte-MG — Brasil
Tel.: +55 31 3409-4650 — Fax: +55 31 3409-4768
www.editoraufmg.com.br — editora@ufmg.br

Ao Caio, ao Maurilio, à Bárbara e aos meus pais

AGRADECIMENTOS

À Fundação de Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Capes e à Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais – Fapemig.

A Ángel Berenguer Castellary, pela precisa orientação, pela generosidade na escrita do Prefácio e por sempre apostar num trabalho de pesquisa de um movimento teatral novo.

À Universidad de Alcalá, onde realizei grande parte desta pesquisa.

À Editora UFMG e especialmente à Rita Gusmão.

Ao Festival Internacional de Improvisação – FIMPRO e à Agentz Produções.

À UFMG e aos colegas e alunos do Curso de Graduação em Teatro EBA/UFMG.

Ao Impromadrid, grupo onde realizei grande parte da pesquisa prática aqui descrita.

Aos pareceristas que contribuíram para a melhoria deste trabalho: Ana Bulhões, Bia Medeiros, Marcos Bulhões, Maria Brígida de Miranda, Maria Helena Braga Vaz e Costa, Sara Rojo e Mônica Ribeiro, esta, também, pela amizade e por acompanhar o processo de transformação deste texto.

Ao Fred Bottrel, por ceder as imagens das penalizações do Match e pela amizade.

À Cinara Diniz, Débora Vieira, Diogo Horta, Fabiano Lana e Mariana Vasconcelos, pela colaboração na tradução, compilação e gravação dos exercícios, e revisão do material.

À Daniela Rosa, Evandro Heringer, Hortência Maia, Léo de Castro e Maria Bonome, por participarem gentilmente da sessão de gravação de exercícios descritos neste livro – e que estão disponibilizados para visualização no YouTube –, e, principalmente, a Fabiano Lana, que fez a gravação, edição e postagem desses vídeos.

Aos companheiros de pesquisa da Uma Companhia, pela profícua parceria.

Aos amigos espanhóis e brasileiros que tanto me ajudaram nessa estrada acadêmica e artística, especialmente a Mariano Gracia, Carla Guimarães, Raquel Racioneiro, Ana Régis, Bete Penido, Nina Caetano e Tadeu Pereira.

SUMÁRIO

PREFÁCIO
A IMPROVISAÇÃO COMO LINGUAGEM CÊNICA 13
Ángel Berenguer Castellary

PRÓLOGO 19

Capítulo 1
SOBRE A IMPROVISAÇÃO E O ESTABELECIMENTO DE VERTENTES NA CONTEMPORANEIDADE 21
O estabelecimento de vertentes da improvisação na contemporaneidade 29

Capítulo 2
A TEORIA DOS MOTIVOS E ESTRATÉGIAS E SUA APLICAÇÃO NO TRABALHO DE HISTORIZAÇÃO TEATRAL NA CONTEMPORANEIDADE 35
Perspectiva sincrônica 37
Perspectiva genética 37
Perspectiva epistemológica 38
Perspectiva diacrônica 39
Tendências da impro-espectáculo da segunda metade do século XX 42

Capítulo 3
SOBRE A SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA E SUA RELAÇÃO COM A IMPROVISAÇÃO 45
Breves notas sobre sua organização e grupos transindividuais 45
Breve descrição dos sujeitos criadores escolhidos 61

Capítulo 4
ALGUNS EXPERIMENTOS DO INÍCIO DO SÉCULO XX 69
O Teatro da Espontaneidade – J. L. Moreno 70
A Nova Comédia Improvisada – Jacques Copeau 76

Capítulo 5
REAÇÃO TRANSFORMADORA DA SOCIEDADE 89
O Teatro do Oprimido – Augusto Boal 89
Living Theatre – Judith Malina e Julian Beck 103

Capítulo 6
REAÇÃO TRANSFORMADORA DO SUJEITO 117
The Playback Theatre – Jonathan Fox 117
Jogos Teatrais – Viola Spolin 122

Capítulo 7
REAÇÃO TRANSFORMADORA DO TEATRO 139
The Compass Players e The Second City – Paul Sills 139
O Match de Improvisação – Robert Gravel e Yvon Leduc 146

Capítulo 8
KEITH JOHNSTONE E ASPECTOS METODOLÓGICOS DA FORMAÇÃO DO ATOR-IMPROVISADOR 161
Conceitos básicos da improvisação 167
Três categorias de improvisação: a oferta, o bloqueio e a aceitação 176
Os motores da improvisação 178
Elementos estruturais à improvisação 185

Capítulo 9
APONTAMENTOS DA IMPROVISAÇÃO NA AMÉRICA LATINA E SUAS DRAMATURGIAS 199

NOTAS 211

BIBLIOGRAFIA 221

Anexo 1
EXERCÍCIOS PARA O ATOR-IMPROVISADOR 225

Anexo 2
REGULAMENTO E SIGNOS DE ARBITRAGEM DO MATCH DE IMPROVISAÇÃO 239

Prefácio
A IMPROVISAÇÃO COMO LINGUAGEM CÊNICA

Durante o mês de janeiro de 2005, Mariana Lima Muniz defendeu sua tese doutoral *A improvisação como espetáculo: principais experiências e técnicas aplicadas à formação do ator-improvisador*. Com ela obteve a mais alta qualificação possível (dez com louvor por unanimidade) outorgada por um tribunal de defesa de cinco doutores especialistas em teatro.

Fez-se justiça a uma pesquisa que apresentava a dupla vertente de um estudo de campo (a improvisação) e um projeto teórico (a Teoria de Motivos e Estratégias), capaz de explicar um fenômeno tão importante dentro dos estudos cênicos, que havia sido ignorado quase totalmente pela escrita acadêmica.

Este trabalho de Mariana Lima Muniz que hoje se publica é um resultado muito interessante do projeto docente que inaugurei na Universidade de Alcalá, em 1992, depois de obter a cátedra universitária de Teoria e Prática do Teatro e de criar o primeiro Doutorado de Teatro existente em uma universidade espanhola, hoje lamentavelmente extinto.

O objetivo desse programa era, precisamente, fazer possível, no contexto universitário espanhol, trabalhos de pesquisa, como este de Mariana Lima Muniz, que pudessem contribuir para o conhecimento da arte do teatro, pouco difundido, no caso da Espanha, pelos estudos literários e históricos. Meu projeto era a renovação do teatro espanhol, ampliando e definindo as bases teóricas que podem promover sua prática com maior qualidade e objetivos mais brilhantes.

Durante a existência desse programa de doutorado, apresentaram-se mais de uma centena de dissertações e trabalhos de pesquisa. Também 37 teses doutorais entre 1993 e 2009 (data de minha aposentadoria). Destas 37 teses, esta será a de número 15 publicada.

Nesse contexto deve situar-se a exemplar pesquisa de Mariana Lima Muniz, que deve sua aceitação acadêmica a esse programa de doutorado no qual os pesquisadores de teatro podiam realizar seus trabalhos sem impedimentos e prejuízos acadêmicos. Como bem sinaliza a doutora em seus agradecimentos: "A Ángel Berenguer, (...) por apostar num trabalho de pesquisa de um movimento teatral novo."

Escrever estas palavras de apresentação para a publicação de seu livro é um prazer para mim por duas razões. A primeira é a qualidade do trabalho que ela soube realizar com bom juízo e melhor aplicação. A segunda é mais emocional que racional: o prazer de ver desenvolver-se e realizar-se uma vocação e um projeto de vida como o de Mariana de Lima Muniz. Se há uma razão para dedicar-se ao ensino universitário é esta: apoiar e orientar os cérebros e as potências éticas e emocionais dos alunos que estão dispostos a dedicar seu tempo, sua vida e sua inteligência ao estudo de nossa especialidade. E isso com o propósito velado de aportar novas vias criativas à Arte do Teatro.

Como dizia Stanislavski (2001), "o inesperado e o improvisado são sempre o melhor impulso da força de criação". Mariana soube desde o princípio esclarecer-me seu propósito com tanta verdade e força que não podia deixar de apoiá-la. Explicou-me a relevância e a crescente profusão de um movimento teatral

improvisado que se desenvolvia em diversos países, dentre eles Espanha e Brasil.

Assim, o livro de Mariana de Lima Muniz é a primeira publicação sobre um movimento internacional que, desde princípios dos anos 2000, começou a ganhar grande espaço no Brasil – nos teatros e também em outros meios de comunicação como a internet e a televisão.

Este livro, por outro lado, trata (como já ocorria em sua tese doutoral) a questão com uma aproximação teórica rica que estabelece bem as conexões existentes com diversas técnicas experimentais, no campo da improvisação, produzidas na segunda metade do século XX. E isso a partir de uma metodologia de historicização, a Teoria de Motivos e Estratégias, todavia pouco difundida no Brasil, segundo minhas informações, que propõe uma compreensão global dos feitos teatrais em seus espaços históricos, psicossociais e estéticos.[1]

Seus resultados estão baseados em um *corpus* muito amplo e pessoalmente investigado pela autora com dedicação e capacidade de trabalho excepcionais, fazendo coincidir suas buscas acadêmicas com sua própria prática artística. Isso, sem dúvida, constitui um fator único neste livro: teoria e prática do Teatro, o único caminho possível para as pesquisas cênicas. Nele se encontrará a descrição de uma longa prática da autora no campo da improvisação, que se iniciou na Espanha no ano 2000 e continuou no Brasil a partir de 2006.

Baseia-se, também, na criação de espetáculos improvisados, mas, principalmente, é um programa docente para a formação de atores e atores-improvisadores a partir das técnicas da "improvisação", incluindo a descrição de diversos exercícios (que podem ser visualizados no canal do YouTube "Improvisação como espetáculo", convertendo-se assim em uma importante ferramenta para professores de Teatro, aportando práticas e jogos que podem ser empregados com adultos e com crianças. Em minha opinião, todo o livro é uma prova viva da implicação de sua autora na difusão da Impro no Brasil, sendo já uma das principais referências na prática e no ensino desse gênero em seu país.

O livro que aqui se apresenta realiza também uma reflexão da importância enorme que tem a prática da improvisação na sociedade contemporânea. Nesse sentido, destacam-se os elementos da improvisação (a imprevisibilidade, o descartável, o instantâneo, a velocidade e a valorização do encontro comunitário entre públicos e atores, em um momento irrepetível, levando as suas últimas consequências etc.) como pontos de conexão com a gênese das linguagens cênicas como estratégias criativas, no marco do sistema de motivos desenvolvidos pela prática vital da sociedade contemporânea.

Este livro descreve e analisa diversos experimentos no campo da improvisação teatral na segunda metade do século XX (Living Theatre, Playback Theatre, Jogos Teatrais, Match de Improvisação, Teatro do Oprimido, The Story Tellers, Second City, entre outros) com o objetivo de delinear as condições históricas, psicossociais e estéticas que os contextualizam e de dar uma visão global do movimento da improvisação como espetáculo durante o período estudado.

Essa análise é importante, pois permite estudar a recente produção brasileira e latino-americana nesse campo com um enfoque diferenciado, levando em consideração a longa tradição que a precede. Isso inclui, naturalmente, as incursões do livro na tradição da improvisação da Commedia dell'arte e dos experimentos de Jacob Levi Moreno e Jacques Copeau no início do século XX. Também aporta uma importante descrição e análise do *Sistema Johnstone*, incluindo diversos exercícios fundamentais para a formação tanto do ator, em geral, como do ator-improvisador, em particular. Esses exercícios podem encontrar um eco fundamental ao tratar do ensino do Teatro na escola.

Desejo terminar estas palavras introdutórias expressando a vontade de que este livro veja rapidamente a luz em espanhol, essa língua que Mariana Lima Muniz soube adotar com elegância e eficiência ao redigir sua tese doutoral. Sua publicação em

espanhol poderia contribuir ao enriquecimento do campo teatral no mundo hispânico e, muito especialmente, na Espanha atual, tão necessitada de novas contribuições de qualidade ao seu maltratado panorama teatral e acadêmico.

ÁNGEL BERENGUER CASTELLARY
Universidade de Alcalá de Henares (Espanha)
Instituto Franklin (Estados Unidos / Espanha)

PRÓLOGO

> O inesperado e o improvisado são sempre o melhor impulso da força de criação.
>
> *Constantin Stanislavski*

Este livro é o resultado de uma pesquisa prática e teórica sobre a improvisação como espetáculo, contemplando as principais experimentações e técnicas de treinamento do ator-improvisador. A ideia desta pesquisa surgiu a partir do trabalho como improvisadora na Liga de Improvisação Madrilenha (Espanha) e gerou uma tese doutoral defendida na Universidad de Alcalá (Espanha) através da bolsa de doutorado integral concedida pela Capes, orientada pelo professor doutor Ángel Berenguer Castellary.

Retornando ao Brasil em 2006 e ingressando como professora efetiva do curso de Graduação em Teatro e da Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes/UFMG, fui incentivada por alunos, colegas de trabalho, orientandos e outros amigos do teatro a escrever este livro. O argumento por eles utilizado foi o de que o resultado de minhas pesquisas no campo da improvisação como espetáculo poderia contribuir metodologicamente para a formação do ator e para a descrição e análise de um processo em ascensão no Brasil.

No entanto, o trabalho de tradução da tese, escrita originalmente em espanhol, se mostrou excessivamente árduo. A cada leitura, surgia a vontade de refazer tudo. Esse processo se arrastou até 2011, quando fui convidada a publicar este livro pela Editora UFMG. A possibilidade concreta de publicação e a necessidade de cumprimento dos prazos contribuíram para que a tradução e a modificação do texto original fossem feitas. Sendo assim, modifiquei, ampliei e traduzi (com a colaboração da tradutora Cinara Diniz e dos alunos de Iniciação Científica Mariana Vasconcelos e Diogo Horta) minha tese, projetando um livro que pudesse servir de referência ao estudo e à prática da improvisação teatral. Neste livro o leitor encontrará não apenas a análise e a descrição do Match e de outros formatos improvisados, mas, principalmente, os princípios técnicos e exercícios por mim recopilados, criados e desenvolvidos junto ao Impromadrid, à Uma Companhia e ao Jogando no Quintal.

Enfim, espero que o conselho e a intuição dos colegas, alunos e amigos se confirmem, e que o presente livro possa contribuir para a ampliação da prática e do discurso crítico sobre a improvisação teatral no Brasil.

Capítulo 1

SOBRE A IMPROVISAÇÃO E O ESTABELECIMENTO DE VERTENTES NA CONTEMPORANEIDADE

Atualmente, a palavra improvisação é amplamente aplicada em diversos contextos, sendo, em muitos casos, usada de maneira depreciativa. Dizer, na linguagem cotidiana, que algo é improvisado é dizer que carece de preparação, que é caótico e sem rigor. Pode ser que improvisar diante de um público pareça uma prática recente, entretanto, improvisação e teatro quase sempre andaram unidos, tornando-se, em alguns momentos da história, sinônimos.

Para discutir a conceitualização de improvisação, propomos um breve percurso por alguns dicionários especializados. Portillo e Casado, em seu dicionário *Abecedario del teatro*, definem a improvisação como: "(a) Atuação que não se atém a um texto decorado. É uma técnica comumente empregada como exercício de aprendizagem para o ator e como passo inicial na montagem de uma obra. (...) (b) Recurso do ator quando esquece momentaneamente seu papel."[1]

Essa definição reafirma a utilização da improvisação como ferramenta de formação do ator e faz referência a um segundo sentido da palavra que se aproxima muito ao sentido comum de falta de preparação e rigor. Entretanto, não menciona a importância da improvisação no contexto do teatro contemporâneo nem sua trajetória histórica.

Patrice Pavis, em seu *Dicionário de teatro: dramaturgia, estética, semiologia*, traz a seguinte definição:

> Técnica do ator que interpreta algo imprevisto, não preparado antecipadamente e "inventado" no calor da ação. Há muitos graus na improvisação: a invenção de um texto a partir de um *canevas* conhecido e muito preciso (assim, na Commedia dell'arte), o jogo dramático a partir de um tema ou de uma senha, a invenção gestual e verbal sem modelo na *expressão corporal*, a desconstrução verbal e a pesquisa de uma nova "linguagem física" (ARTAUD).[2]

Pavis ressalta a utilização da improvisação como instrumento de pesquisa de novas linguagens que rompem com a lógica do discurso teatral, sobretudo a partir do século XX, ampliando sua importância no contexto teórico e prático do teatro. Entretanto, não faz referência a uma série de experiências que surgem a partir da segunda metade do século XX e que contribuem para ampliar as possibilidades de improvisação diante do público, conforme veremos a seguir.

Segundo o dicionário da Oxford University:

> Improvisação, uma performance improvisada por um ator ou um grupo de atores que pode ser um elemento do treinamento do ator, uma fase na criação de um papel ou parte de um estágio da produção. Muito da história do teatro se centrou na habilidade do ator de improvisar a partir de um tema dado, como nas cenas cômicas do *mistery play*, nas antigas farsas e comédias oriundas da tradição popular e também das produções da Commedia dell'arte. Sua prática continua no melodrama, na pantomima e no *Music Hall*. (...) Mas, no final do século XIX, a supremacia do autor colocou o ator mais como intérprete de um papel do que como criador de situações. Mas mesmo Stanislavski reconheceu o valor da improvisação durante o processo de pesquisa para ajudar o ator a explorar os antecedentes e a motivação de seu papel. Enquanto isso, em reação ao texto, a influência do dadá e do surrealismo encorajou a atividade espontânea e rejeitou o que esse chamou "work of art". Essa filosofia resultou na emergência da criação coletiva baseada inteiramente na improvisação de um grupo a partir de uma pauta mínima. Daí se desenvolveu o *happening* e eventos similares que incorporavam as reações da audiência, criando uma experiência teatral única considerada por muitos preferível à repetição controlada da peça escrita.[3]

O dicionário da Oxford descreve com precisão a trajetória da improvisação e do teatro improvisado até a contemporaneidade, considerando-a elemento fundamental da criação teatral em diversos momentos da História do Teatro Ocidental. Entretanto, depois dos *happenings*, e simultâneas a eles, houve e há outras formas de prática da improvisação teatral que não são citadas, assim como em Pavis. A partir da citação acima, surge uma pergunta fundamental, que nos guiará durante toda esta pesquisa, e pretendemos dar algumas caracterizações do fenômeno, uma vez que definições absolutas seriam necessariamente incompletas: por que a improvisação, na contemporaneidade, é "considerada por muitos preferível à repetição controlada da peça escrita"? Em outras palavras, de onde vem o interesse contemporâneo pela improvisação diante do público?

Ampliando a informação apresentada por Pavis e pelo dicionário da Oxford, o *Dictionaire encyclopédique du théâtre* reflete sobre o interesse contemporâneo da improvisação:

> O interesse contemporâneo pela improvisação se desenvolveu nos anos 60. Improvisadores se reportaram às ideologias espontaneístas, ao desejo, talvez *naif*, de inventar alguma coisa a partir de nada. (...) Improvisar apareceu como uma forma de se opor ao teatro de texto, de escapar ao modelo de representação sentida como muito literária.[4]

Mas é realmente possível criar a partir do nada? Ator, espaço e público são os elementos essenciais para a existência do fato teatral, portanto, para haver teatro, necessitamos da conjunção desses três elementos. Assim, como podemos dizer que com três elementos tão poderosos partimos do nada ao improvisar? O ator é seu corpo (entendido como total, sem distinções entre corpo/mente), suas vivências, suas emoções e seus desejos, o público também o é e traz consigo essa totalidade no momento da recepção de um espetáculo. O espaço é o lugar do encontro, onde tudo é possível, principalmente porque, supostamente, ainda nao há "nada".

Além desses três elementos indispensáveis ao teatro, podem ser introduzidos outros, pelo ator ou pelo público, a fim de contribuir para o surgimento de "algo", um objeto, uma música, um cheiro etc. Assim, o nada é quase uma topografia impossível. Sempre há algo e é a partir da tranquilidade da observação do que já existe que a cena improvisada se constrói.

> Ao invés de partir de uma base narrativa, os improvisadores podem ser estimulados por diferentes indutores: um espaço de jogo, um ou mais objetos, um personagem, um som, um gesto, uma máscara e explorá-los. Nesse caso, a provocação ao jogo é mais eficaz e a produção mais aberta, pois, se existir narrativa, ela nasce do jogo que se estabelece graças ao ator.[5]

Esse jogo pode ser conduzido pelo ator, mas o público é cocriador da cena, mesmo que ele não se mova, que não fale, que não se expresse diretamente. Ainda assim, só existe cena porque o público está ali observando. Observar é um verbo e, portanto, uma ação. É para o público e com o público que o teatro improvisado é criado. Uma criação efêmera por excelência, pois desaparece à medida que é construída. Assim, a improvisação é um espaço de potencialidades, por mais que alguns espetáculos acabem reduzindo-o à repetição de fórmulas muito concretas. A improvisação pode ser tudo e nada, pode ser boa ou ruim, e o que for será criado em

cumplicidade com o público uma única vez. Talvez nesse espaço de potencialidades, de construção, tenhamos a sensação, real ou ilusória, de estar criando algo e não apenas reproduzindo padrões. O ator deixa de ser intérprete de palavras alheias e passa a dizer as próprias, e o público sai do escurinho confortável da plateia e se transforma em cocriador da cena.

Segundo Peter Brook, em seu livro *Provocaciones*,

> o ator começa percebendo o público, sentindo-o da maneira mais simples possível. (...) Ao fazê-lo, está registrando o modo como o público reage, assim como em uma conversa logo nos damos conta do que é o que importa e que interessa a nosso interlocutor. (...) Também o público percebe isso de imediato, compreende que participa ativamente no desenvolvimento, no crescimento da ação, e se surpreende gratamente ao descobrir que é parte integrante do evento.[6]

Nessa caracterização do campo epistemológico da improvisação, faz-se necessário diferenciá-la da falta de técnica e de preparação. A improvisação exige um treinamento específico que habilite o ator, trabalhando sua capacidade de reação, permitindo-lhe escutar a si mesmo, a seus companheiros e ao público. Como exemplo máximo da excelente preparação dos atores que se destinam à improvisação diante do público estão os cômicos dell'arte que, desde o século XVI até o XVIII, se dedicaram a pesquisar e experimentar técnicas e procedimentos artísticos da improvisação.

Este estudo ficaria certamente incompleto se não nos dedicássemos, ainda que brevemente, ao comentário da influência da Commedia dell'arte, ou talvez de sua posterior recuperação iniciada no século XIX, nos espetáculos improvisados da atualidade. Entretanto, percebemos na literatura contemporânea a esse respeito, que a presença ou não da improvisação na Commedia dell'arte é um assunto polêmico. Taviani a define como uma "habilidade que derivava da prática do profissionalismo. Não tinha nada a ver com a espontaneidade, senão com a velocidade: era uma composição veloz."[7]

Veremos mais tarde como a velocidade é um elemento crucial do treinamento do ator-improvisador, permitindo-o entrar no fluxo de criação, mas, por agora, continuemos a encontrar conexões entre a improvisação hoje e a Commedia dell'arte.

Baseando-se na recuperação de *canevas*, contratos, gravuras, testemunhos e demais documentos da época, Allardyce Nicoll, em seu livro *O mundo de Arlequim*, afirma que as improvisações da Commedia dell'arte estavam estreitamente vinculadas a um "roteiro" prévio que marcava as entradas e as saídas de cena dos personagens, além de jogar com caracteres e máscaras muito definidos tanto física como psicologicamente. Os personagens da Commedia possuem um perfil muito definido, expressado através da utilização de máscaras que especificam suas características físicas e psicológicas, determinando sua relação com os demais personagens, com o espaço e com o público.

Também é consenso dos estudiosos que cada ator era responsável pelo treinamento físico e intelectual adequado à interpretação de sua máscara e contribuía com a construção da cena. Os cômicos dell'arte eram responsáveis não apenas por dar vida a suas máscaras, como também por criar as situações que deveriam divertir e cativar o público, além de encaminhar a representação a seu desenvolvimento previsto anteriormente nos *canovachios*. Pelo que podemos observar na vasta documentação disponível sobre esse período, o espetáculo teatral está centrado na habilidade e no profissionalismo do ator mais do que na pureza do texto representado. Os *canovachios* são bem parecidos estruturalmente e sua temática acaba sendo delimitada pelas possibilidades de relação entre as máscaras.

Outro consenso é o de que o que se realiza em cena, em maior ou menor grau de improvisação, emana da habilidade do ator e tem no público o destinatário certeiro que se quer divertir, surpreender e agradar.

Mas, realmente, houve ou não improvisação na Commedia dell'arte? Nicoll, a partir de testemunhos da época, afirma que a utilização da improvisação concedia grande agilidade e frescor às cenas e as adaptava ao gosto de cada público, de cada cidade. Assim, os atores se convertiam também em autores e deveriam se preparar para exercer essa função, buscando não só o resultado imediato do riso, mas também a construção de um enredo interessante.

Entretanto, a improvisação, mais uma vez, não surge do "nada". Desmitificando o caráter de falta de preparação normalmente associado à improvisação, observamos nos *canovachios* da Commedia dell'arte uma precisa construção dramatúrgica, quase sempre centrada nos encontros e desencontros amorosos. Apesar de descrever como cada máscara deve atuar no enredo, indicar entradas e saídas e dar a situação a ser desenvolvida em cada cena, cabia aos atores tirar proveito de sua grande destreza física e instrução literária, compondo as situações previstas diante do público e cativando-o tanto com um salto mortal inesperado como com fragmentos de Plauto ou de Sêneca, perfeitamente casados à situação cênica. Assim, a memória, a preparação e o treinamento foram os principais aliados dos cômicos dell'arte. Segundo Nicoll: "A improvisação se converte, basicamente, em uma questão de memória, na qual o ator constitui somente o laço de união entre um papel e outro, junto com um diálogo bem composto."[8]

Dario Fo contribui para a desmitificação da improvisação na Commedia dell'arte em seu livro *Manual mínimo do ator*, valorizando a preparação e o alto domínio técnico dos cômicos dell'arte. Sem acrescentar maiores informações que as descritas por Nicoll sobre o período, estabelece uma importante e fundamental conexão entre a Commedia dell'arte e a preparação dos atores na atualidade. Fo define as bases de um teatro cômico, improvisado e popular atual.

Mas, mesmo antes da Commedia dell'arte, é inegável o vínculo entre a trajetória da improvisação e a do teatro cômico popular. Ambos compartilham da característica de ser um teatro feito ao gosto do público. Bakthin, em seu estudo sobre o contexto da obra de Rabelais na Idade Média, afirma que o riso, em todo seu potencial criador, foi uma expressão fundamental ao homem e à sociedade na Idade Média, contendo uma função regeneradora, muito ligada à percepção do tempo como algo cíclico que se baseia em um contínuo morrer e reviver.

A presença do cômico era parte do cotidiano dos homens e das mulheres da época e representava a necessidade de uma mudança em sua estrutura social extremamente estática. A crença na possibilidade da mudança, ainda que esta se realizasse somente em nível simbólico, era fundamental à própria estrutura da sociedade feudal.

À diferença da Commedia dell'arte, em que o cômico acontecia em uma situação previamente programada e estabelecida, na Idade Média, os bufões e os palhaços, segundo Bakthin, participavam de todas as situações da vida e eram um dos pilares da importante presença do mundo ao revés, ou seja, do mundo carnavalizado, no cotidiano das pessoas. Esses personagens significavam a presença de uma comicidade dual e regeneradora fundamental na vida ordinária de sua sociedade.

O grotesco, a deformidade, o exagero e a obscenidade presentes nas máscaras e em outros elementos da tradição do teatro cômico e popular são um exemplo do caráter regenerador que se atribui ao riso e à cultura carnavalizada da Idade Média e que se mantém presente também nas manifestações populares brasileiras. Portanto, em que pese a uma profunda e inegável transformação na concepção do tempo e na forma de organização da sociedade contemporânea, podemos apontar uma linha entrecruzada entre o teatro popular medieval e as manifestações populares atuais, donas de uma tradição que reporta a esses tempos remotos, mas que consegue encontrar sentido e razão em nossa maneira atual de sentir e de pensar.

Mais uma vez, vemos a recorrência das máscaras na tradição do teatro cômico popular improvisado. Para Bakthin, "a máscara é uma expressão das transferências, das metamorfoses, da violação das fronteiras naturais (...) encarna o princípio do jogo da vida."[9] O princípio da máscara, assim como o da improvisação, é o jogo. Entretanto, como já vimos, o jogo da máscara está delimitado

por suas próprias características. Uma máscara pode fazer uma determinada série de coisas e outras não, porque estas últimas talvez sejam próprias de outra máscara. Isso, que a princípio pode parecer redutor, é, na verdade, uma grande liberação. O limite estabelece territórios e fronteiras que podem ser testados e ampliados dando base à experimentação. A partir do momento em que o improvisador realmente "veste" a máscara, sua capacidade de improvisação se amplia, pois, com a máscara, vem uma série de possibilidades de reação e relação com o outro que guia a criação da cena. É estranho pensar que quanto mais fechado, mais livre, mas no caso da máscara a situação é exatamente essa. O ator está limitado por ela, mas, ao mesmo tempo, tem todo um repertório, consciente ou não, sobre o qual improvisar e, assim, não há limites, e o paradoxo se constrói. Segundo Lecoq, "a improvisação está na base do jogo mascarado na Commedia dell'arte. (...) Mas esta improvisação é tácita, tem regras precisas que são as do teatro mesmo e que os atores voltam a descobrir a cada vez."[10]

Os bufões e os palhaços são, ainda hoje, donos de uma técnica de improvisação precisa e realizam um teatro cômico e transformador. É interessante apontar para o fato de que estes quatro elementos, a improvisação, a máscara, o palhaço e o bufão, são a base de um processo de formação de ator que Jacques Lecoq, Dario Fo, Philipie Gaulier, Antônio Fava, entre muitos outros, exploraram.

O ESTABELECIMENTO DE VERTENTES DA IMPROVISAÇÃO NA CONTEMPORANEIDADE

A tradição do teatro improvisado influenciou, fundamentalmente, grande parte dos teóricos que, a partir do século XIX, buscaram elaborar uma nova arte teatral. No século XX, como pudemos observar nas definições dos dicionários aqui citados, propomos que a prática da improvisação segue três vertentes principais: a improvisação na formação do ator, a improvisação na criação de um espetáculo e a improvisação como espetáculo.

A IMPROVISAÇÃO NA FORMAÇÃO DO ATOR

A improvisação como ferramenta de formação do ator é amplamente utilizada por várias metodologias, sendo reintroduzida por Stanislavski, Meyerhold, entre tantos outros. Também ganhou grande destaque no método americano de interpretação realista de Strasberg, Meisner, entre outros. Na Espanha, por exemplo, William Layton tem atualmente grande respaldo nas principais escolas de interpretação. Segundo ele, a improvisação "seria nossa primeira norma para os exercícios e para seu futuro trabalho: receber da outra pessoa, concentrar-se nos demais. Aí radicará a raiz da criação, seu ponto de partida. Não faço nada sem estar provocado pelo que faz ou não faz a outra pessoa."[11]

Apesar de suas grandes semelhanças, há uma diferença fundamental entre os espetáculos de improvisação e a técnica de improvisação aplicada à formação do ator. Esta última prescinde do público, é uma técnica desenvolvida durante o período de formação, é pensada para ser praticada em sala de aula e vista somente pelo professor e pelos alunos. Entretanto, no espetáculo improvisado, como já vimos, o público é essencial.

A IMPROVISAÇÃO NA CONSTRUÇÃO DE ESPETÁCULOS

Outra vertente de pesquisa sobre a improvisação centrou-se em sua utilização na construção de cenas posteriormente fixadas em um espetáculo ou na construção de personagens, cenografias etc.

Na segunda metade do século XX, a percepção da direção cênica mudou radicalmente, e alguns diretores abandonaram suas maquetes e planos de cena para conduzir seus atores em improvisações, a partir de pautas mais ou menos concretas, que construíssem cenas a partir da escuta do outro e de suas reações. Segundo Peter Brook, em suas memórias:

> Há dez anos, conseguir reunir um grupo de atores dispostos a improvisar sobre qualquer tema seria uma tarefa bastante difícil (...) Hoje descobrimos que pedir a um grupo de atores que já tenham trabalhado juntos que pratiquem cenas de tortura, brutalidade, loucura e violência é algo aterradoramente simples e aterradoramente prazeroso. A coisa se inicia, se move e se desenvolve com uma facilidade alarmante.[12]

Na Espanha, onde a presente pesquisa se desenvolveu inicialmente, essa tradição encontrou eco principalmente na Catalunha, em que se destaca o processo de trabalho de El's Joglars, cujo diretor, Albert Boadella, disse:

> (...) Dou as diretrizes, tenho um par de folhas nas quais fui escrevendo o que quero, ou mais frequentemente, o que não quero. (...) Talvez as coisas sejam buscadas inclusive inconscientemente, mas as coincidências é que dão ao espetáculo, se você está disposto a recebê-las, os toques mais interessantes, mais genuínos e pessoais.[13]

No Brasil, a partir dos anos de 1960 e 1970 e em consonância com diversas experiências latino-americanas, a improvisação ganhou força como procedimento para o desenvolvimento de cenas de criação coletiva na busca de uma dramaturgia e de uma encenação que pudessem representar o trabalho grupal e que refletissem a situação ética, ideológica, política, estética e social de cada coletivo. A partir dos anos de 1990, o processo colaborativo ganhou força, sendo um dos procedimentos mais trabalhados por diversos grupos brasileiros. O processo constitui uma maneira de criação não hierarquizada que, sem diluir as funções de cada artista em um espetáculo, faz com que se relacione de maneira horizontal, tendo a cena como grande balizador das questões surgidas em seu processo. Falaremos mais sobre esse tema e sua relação com a improvisação como espetáculo no Brasil no último capítulo deste livro.

A IMPROVISAÇÃO COMO ESPETÁCULO

Trata-se da improvisação que é praticada diante do público, a partir de roteiros preestabelecidos ou não, que tem no encontro entre artistas e espectadores o momento máximo da criação e que se desfaz assim que é concebida. Pode ser praticada de diversas maneiras com objetivos igualmente diversos. Possui grande repercussão na sociedade contemporânea nos diferentes contextos nos quais costuma ser trabalhada: no teatro, na televisão e na internet, como manifestação artística e de diversão; na terapia ou no trabalho grupal, como forma de aproximação entre as pessoas e compartilhamento de experiências a partir da estética teatral; e na organização de comunidades e intermediação de conflitos, teatralmente. Todos esses contextos encontram-se intimamente interligados, não podendo ser concebidos de forma separada. A improvisação diante do público, por partir de uma revalorização da espontaneidade, da escuta do coletivo, da coautoria entre público e atores, da valorização do momento presente na arte de criar e recriar histórias coletivamente no aqui e agora, acaba tocando cada um desses contextos de maneira mais ou menos consciente. Entretanto, é possível diferenciar, como faremos nos capítulos seguintes, os objetivos expressos de cada experimento aqui estudado que vinculam seus processos mais a uns que a outros objetivos. Ainda assim, a expressão desses objetivos por seus criadores não nos impede de observar a presença de linhas não reveladas de ação dessas experiências que acabam aproximando-as dos demais contextos assinalados anteriormente.

Sendo assim, evidenciamos o recorte deste trabalho, que tratará de experiências desenvolvidas a partir da segunda metade do século XX e que encontraram na improvisação como espetáculo os motivos e as estratégias de sua relação com seu entorno histórico, estético e político-social. Os experimentos aqui descritos e analisados (Teatro do Oprimido, Augusto Boal; Teatro Livre, Living Theatre; Jogos Teatrais, Viola Spolin; The Playback Theatre, Jonathan Fox e Jo Salas; The Compass Players, Second City e Story Theatre, Paul Sills; Sistema Johnstone, Match de Improvisação e espetáculos oriundos dessa tradução no contexto latino-americano) pretendem evidenciar caminhos possíveis para a escrita cênica de uma dramaturgia improvisada que valorize o presente e as conexões estabelecidas entre atores e público.

Assim, poderia-se dizer que a improvisação como espetáculo é uma terminologia que engloba diferentes procedimentos nos quais a criação e a execução de uma cena ocorrem simultaneamente e são testemunhadas pelo público. A diminuição da distância temporal entre criação e representação pública faz com o que os que a praticam tenham que relacionar-se de maneira diferenciada com o fracasso, assim como aqueles que a assistem. A improvisação como espetáculo, como veremos ao longo deste trabalho, provoca uma interação diferenciada com a necessidade de perfeição e de acabamento de uma obra teatral, valorizando o processo e admitindo o fracasso como um elemento habitual de sua prática. Isso implica um treinamento igualmente diferenciado dos atores que se dispõem a praticá-la não apenas como processo de formação ou construção de um espetáculo, mas como espetáculo em si mesmo. Esse treinamento será descrito e analisado no Capítulo 8, com o objetivo de caracterizar as metodologias mais utilizadas pelos coletivos que a praticam, fundamentadas nas propostas de Keith Johnstone e na prática como artista e docente de improvisação como espetáculo desde 2000. Com isso, pretendemos contribuir para a definição de um campo teórico e artístico recente que cresce a olhos vistos em nosso país e contextualizá-lo dentro do campo dos estudos teatrais.

Capítulo 2

A TEORIA DOS MOTIVOS E ESTRATÉGIAS E SUA APLICAÇÃO NO TRABALHO DE HISTORIZAÇÃO TEATRAL NA CONTEMPORANEIDADE

Para entender e sistematizar o desenvolvimento e a profusão da improvisação teatral a partir da segunda metade do século XX, é fundamental contextualizá-la historicamente, analisando-a dentro da visão de mundo que representa e a partir das transformações artísticas que a caracterizam. A teoria dos motivos e estratégias nos permite situar a presença da improvisação no teatro e na sociedade contemporâneos, relacionando as mediações históricas, psicossociais e estéticas que intervêm em seu surgimento e desenvolvimento.

Essa proposta metodológica surge como uma visão alternativa ao estudo histórico do teatro na contemporaneidade. Ángel Berenguer (2001) propõe o jogo das mediações histórica, psicossocial e estética como metodologia de historização do teatro espanhol contemporâneo. Segundo ele, as mediações são uma alternativa necessária aos estudos historiográficos que com "a aplicação do sistema geracional de gerações literárias adaptado à criação teatral do século XX (...) já esgotou seu polêmico trajeto em nossa historiografia da criação artística".[1]

A aplicação dessa metodologia no contexto desta pesquisa é de grande utilidade, pois, sem desconsiderar a grande diversidade histórica e geográfica do nosso objeto de estudo, nos permite situá-lo na contemporaneidade, afirmando sua complexidade e as diferenças existentes em cada uma das experiências de improvisação diante do público aqui analisadas. Também nos possibilita reconhecer possíveis "reações" artísticas e sociais às experiências estudadas neste texto. Assim, chegaremos a estabelecer tendências entre essas experiências, seja em uma perspectiva sincrônica – a dos coletivos contemporâneos –, seja em uma perspectiva diacrônica – a dos coletivos que, apesar de sua distância temporal, compartilham de um mesmo projeto estético e ideológico.

Resumidamente, as mediações representam, como seu próprio nome indica, aquilo que media a criação teatral, são "o cruzamento de forças, de estímulos e de influências que um autor recebe e que constituem o contexto preciso no qual deve ser estudada sua criação".[2]

O estudo desse contexto e de suas influências se realiza a partir de várias perspectivas complementares: a sincrônica, a genética, a epistemológica e a diacrônica. Essas perspectivas, que somente podem ser trabalhadas de maneira independente no plano teórico, estão estreitamente vinculadas, e sua inter-relação leva ao conhecimento do processo de criação artística a partir de seus diversos pontos de vista. A investigação de cada uma delas nos permite averiguar os vários fatores implicados no surgimento e desenvolvimento de um objeto artístico.

Entendendo que o problema de algumas metodologias de pesquisa é justamente centrar-se em uma determinada perspectiva em detrimento das demais, a análise a partir de vários enfoques nos oferece a possibilidade de perceber o desenvolvimento da improvisação como espetáculo de forma integral, respeitando sua complexidade e levando em consideração as diversas mediações que a caracterizam.

PERSPECTIVA SINCRÔNICA

A perspectiva sincrônica nos permite estabelecer a relação entre o objeto da criação e seu sujeito criador no momento mesmo de sua gênese. Um dos primeiros passos do estudo e da historização de uma criação cênica é, sem dúvida, o estabelecimento das obras e autores relevantes para configurar no referido estudo histórico. Ao contrário da classificação por estilos,[3] que considera a obra de um determinado autor como um contínuo durante sua trajetória vital, a teoria das mediações prevê que, em cada autor, há períodos de tempo destacadamente mais produtivos e importantes quando se geram as obras fundamentais de sua criação. A perspectiva sincrônica deve situar esses momentos e selecionar o objeto de estudo historiográfico.

Como neste estudo não tratamos somente de um objeto-espetáculo ou um sujeito-criador, será de fundamental importância a utilização da perspectiva sincrônica, pois temos como objeto de pesquisa a *improvisação como espetáculo no teatro em suas diversas expressões* e, como sujeito, *os coletivos criadores que a desenvolveram a partir da segunda metade do século XX, especificamente, na Europa e na América*. A seleção dos coletivos específicos que figuram nesta pesquisa se justifica pela observação de uma coerência entre seus projetos artísticos e a visão de mundo que representam como sujeitos *transindividuais*[4] em seu contexto histórico. Essa coerência pode não ser consciente e tampouco representa uma ideia de harmonia ou direção única no trabalho dos coletivos, mas sim uma relação construída entre estética e política, entendidas de maneira ampliada, que faz com que se estabeleça um elo entre a prática artística e o conjunto de valores desses sujeitos.

PERSPECTIVA GENÉTICA

A perspectiva genética trata de estabelecer a relação entre o sujeito criador e o grupo social a que este pertence. Berenguer entende o teatro como um instrumento de comunicação e expressão artística que representa uma visão de mundo influenciada por cada grupo social do qual é porta-voz, de maneira consciente ou inconsciente. Assim, esse sujeito transindividual é, ao mesmo tempo, receptor e emissor no processo de comunicação teatral. É seu destinatário, como público e sociedade, mas também influencia de maneira evidente o próprio ato de criação da obra teatral. Segundo o teórico espanhol, consequentemente, se faz necessária

> a adoção de uma perspectiva destinada a esclarecer a gênese da criação teatral e a dar conta de que os mecanismos que a ativam levam consigo a consideração dos grupos sociais e das distintas visões de mundo que lhes são próprias como ponto de partida (além de ponto de destino) do processo criador.[5]

Portanto, discutiremos a relação dos sujeitos criadores dentro do contexto da sociedade contemporânea e das visões de mundo que caracterizam os sujeitos transindividuais que a compõem.

PERSPECTIVA EPISTEMOLÓGICA

Na perspectiva epistemológica pretendemos estudar os distintos fatores que intervêm no processo criativo, esclarecendo a relação entre o objeto criado, como finalização de um processo, e seu sujeito criador que "dá origem e é, ao mesmo tempo, elemento que determina o resultado final"[6]. Nessa perspectiva, o objetivo é abarcar as diversas influências estéticas e ideológicas presentes no processo criativo, contextualizando-o como representante de uma visão de mundo que se expressa através de determinados códigos formais e estéticos.

> Assim, enquanto os fatores psicossociais devem ser considerados, não por si mesmos, senão unicamente em sua condição de elementos coadjuvantes na explicação da origem da criação teatral, os elementos de caráter estético constituem o principal objeto de interesse, dado o caráter essencialmente artístico que possui o fato teatral, enquanto configuração imaginária codificada através de uma determinada linguagem cênica.[7]

Essa perspectiva nos permitirá compreender o contexto das propostas artísticas, filosóficas e políticas nas quais se situam o surgimento e o desenvolvimento da improvisação como espetáculo na segunda metade do século XX. Sua inserção nesse contexto faz com que o interesse pela improvisação diante do público se relacione com a necessidade da sociedade contemporânea, que, como sujeito transindividual, fomenta e prestigia esse tipo de teatro que tem repercutido nela de maneira notável.

PERSPECTIVA DIACRÔNICA

Por último, a perspectiva diacrônica recupera a historização da criação teatral, analisando o objeto criado em seu contexto histórico. O estudo dessa última perspectiva nos leva à abordar o objeto a partir de diversos pontos de vista e nos prepara para traçar seu perfil de maneira mais concreta sem ignorar alguns aspectos em detrimento de outros. Essa perspectiva é a que, em última instância, determina a historização que se pretende realizar quanto à improvisação como espetáculo na segunda metade do século XX.

A fim de contemplar os diversos elementos de estudo que caracterizam essas perspectivas, Berenguer (2001) propõe a articulação de três mediações a fim de encontrar pontos comuns entre os objetos artísticos estudados e determinar tendências que os caracterizem e que permitam ao estudioso contemplá-los em uma perspectiva sincrônica, analisando as diferenças e semelhanças de grupos coetâneos, e diacrônica, observando a trajetória dos diferentes coletivos e sua inter-relação em um eixo temporal. Assim, as mediações seriam ferramentas metodológicas que, no nosso caso, permitiriam compreender as diferentes relações entre o homem, sujeito criador, e a sociedade contemporânea, que, como sujeito transindividual, determina a obra, ou objeto criado, a partir das perspectivas anteriormente descritas.

A MEDIAÇÃO HISTÓRICA

A primeira das mediações, *a mediação histórica*, corresponde a uma perspectiva diacrônica, e seu objetivo é estabelecer as datas relevantes e explicar seu significado, relacionando-as aos acontecimentos que afetam os grupos e os indivíduos estudados, uma vez que "a consideração dos grupos que conformam o conglomerado social de um período histórico e a descrição de suas respectivas *visões de mundo* constituem elementos fundamentais para a compreensão da criação teatral gerada em dito período".[8]

A MEDIAÇÃO PSICOSSOCIAL

A *mediação psicossocial* se ocupa das complexas relações entre o sujeito criador e seu entorno. Em outras palavras, estuda as relações entre o sujeito individual e o sujeito transindividual, as quais determinam, de maneira consciente ou inconsciente, o processo de criação teatral. Esse processo criador é estudado como resposta à tensão que essa relação gera e que afeta as criações teatrais que se desenvolvem em diferentes graus de aproximação entre o individual e o transindividual. "(...) desta maneira, configurações estéticas de caráter geral tais como as vanguardas ou o realismo teatral devem ser explicadas, ao menos parcialmente, a partir da relação estabelecida entre os eixos de forças que seu mundo interior e a realidade externa exercem sobre essas."[9]

A MEDIAÇÃO ESTÉTICA

Finalmente, a introdução da *mediação estética* no estudo da criação teatral, a qual é fundamental, pois estabelece as relações entre os sujeitos criadores e as tendências artísticas e estéticas que constituem a tradição sobre a qual o criador pode optar por seguir, romper, transformar ou renovar. Além disso, tendo o teatro como objeto de estudo, a desconsideração da mediação estética anularia seu caráter artístico, centrando-se apenas no momento histórico ou nos conteúdos psicossociais das obras e esquecendo-se das relações forma/conteúdo delas. Assim, a consideração dos criadores em uma tradição teatral e sua reação frente a essa tradição é fundamental a qualquer trabalho historiador.

Nessa mediação analisa-se a ação artística que oferece uma série de respostas, em uma linguagem artística determinada, por meio das quais o indivíduo criador reage a seu entorno estético. A mediação estética amplia a perspectiva de análise

> para além da escolha arbitrária ou individual dos estilos por parte dos autores, o que supõe a aceitação de que as linguagens artísticas constituem canais abertos ante os criadores que transitam entre um e outro (...) a partir do critério de sua adequação para expressar a visão de mundo que a obra transpõe.[10]

Assim, o estudo dessa mediação deve considerar os principais pensamentos teórico/práticos que inspiram as criações teatrais desenvolvidas pelos sujeitos criadores.

O jogo das mediações nos permite extrair coordenadas para sistematizar um trabalho de historização teatral a partir do estabelecimento de tendências geradas pelas "reações" dos sujeitos criadores a seu entorno. Essas tendências são uma ferramenta didática importante, pois nos permitem sistematizar um objeto artístico, sem reduzi-lo a aproximações meramente estilísticas ou por período de tempo. As tendências ou "reações" abarcam a interdependência das obras artísticas diacronicamente. Obras produzidas por distintos autores em distintos contextos podem relacionar-se, independentemente de sua realização em um mesmo período. Outra importante vantagem é a possibilidade de destacar as relações entre autores coetâneos, evidenciando proximidades ou distâncias entre suas obras em uma perspectiva sincrônica.

Assim, o estabelecimento de tendências ou "reações", tão importante à compreensão global de uma obra artística, se faz a partir da interatuação das mediações histórica, estética e psicossocial.

A proximidade contrastante entre as obras de uma mesma tendência estará determinada por sua participação comum no jogo das mediações. Estas afetarão de forma parecida os criadores, e também os grupos sociais de que são porta-vozes e a partir dos quais pretendem transformar, em sua obra, o complexo sistema de princípios ideológicos que se enfrentam em cada período histórico e a realidade mutante e problemática na qual vivem.[11]

TENDÊNCIAS DA IMPRO-ESPECTÁCULO DA SEGUNDA METADE DO SÉCULO XX

As presentes tendências são apenas norteadoras e obedecem a uma necessidade de sistematização do material pesquisado e se dividem de acordo com a função ou os objetivos propostos por cada um dos coletivos selecionados. No Capítulo 3, destinado à análise da relação entre a improvisação e a sociedade contemporânea, descreveremos as diferentes reações nas quais se podem sistematizar esses experimentos.

Ao analisar a improvisação a partir do jogo das mediações, devemos estabelecer um marco histórico que abarque os distintos formatos de impro-espetáculo propostos. Percebemos que o denominador comum dessas criações é a sociedade contemporânea. Portanto, o estudo do jogo das mediações presente na improvisação somente se faz possível através de sua interação com a sociedade contemporânea e com as visões de mundo de seus sujeitos transindividuais.

Ao perguntar-nos o porquê do grande interesse pela improvisação a partir de princípios do século XX, propomos a possibilidade de a improvisação ter sido encontrada como um recurso de comunicação direta, espontânea e veloz no aqui e agora da representação teatral.

Berenguer (2001), em sua pesquisa sobre o teatro do século XX, faz uma série de associações fundamentais entre as novas expressões artísticas e as mudanças sociais desse período. Essas novidades na forma e no conteúdo das expressões teatrais do século passado seriam reações dos coletivos criadores às mudanças sofridas pelos sujeitos transindividuais que essas experiências representam. Como vimos, os sujeitos criadores são, ao mesmo tempo, destinador e destinatário da comunicação artística, portanto há uma interação entre suas obras e os fatos históricos que definem as reações estéticas e psicossociais desses grupos. Segundo o autor espanhol, é necessário relacionar a perda de status do texto literário com a necessidade de incorporação do corpo do ator em cena e com a transformação provocada pela nova ordem mundial na mentalidade ocidental a partir da vitória aliada na Segunda Guerra Mundial. Essa nova ordem marcou uma profunda modificação na expressão artística da sociedade, fazendo com que o texto, os costumes e a racionalidade da encenação cedessem lugar à incorporação de novas linguagens: os corpos nus, o texto fragmentário, a improvisação, entre outras.

Capítulo 3

SOBRE A SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA E SUA RELAÇÃO COM A IMPROVISAÇÃO

BREVES NOTAS SOBRE SUA ORGANIZAÇÃO E GRUPOS TRANSINDIVIDUAIS

Herbert Marcuse, um dos principais pensadores da relação entre o homem contemporâneo e a sociedade pós-industrializada, afirma que essa relação se estabelece de maneira coercitiva e predeterminada. Segundo o autor, apesar da ilusão de participação e de mobilidade social das democracias capitalistas nos países desenvolvidos, a sociedade contemporânea estabelece vínculos de controle sutis e eficazes. A cultura de massa, o consumismo e a mídia contemporâneos seriam capazes de fabricar mecanismos repressivos e de difícil identificação.

Segundo Marcuse (1999), a sociedade capitalista pós-industrializada, tomando como máximo exemplo a sociedade americana, é uma sociedade fechada "porque disciplina e integra todas as dimensões da existência, privada ou pública".[1] Nessa sociedade fechada, a oposição é absorvida pelo próprio sistema, que a utiliza como um elemento de estabilidade essencial a sua sobrevivência. Os indivíduos e as classes reproduziram a repressão sofrida, e a democracia consolidaria a dominação mais eficazmente que o absolutismo, pois "o poder do negativo, amplamente incontrolado nos estágios anteriores da sociedade, é dominado e se converte em um fator de coesão e de afirmação".[2]

A sociedade contemporânea tentaria, através de diversos movimentos de oposição, fazer frente a um sistema capitalista que busca neutralizar qualquer tentativa de negação, afiançando-se uma estabilidade supostamente inamovível. Entretanto, é importante ressaltar que Marcuse acredita na capacidade de transformação da sociedade contemporânea. Segundo o autor, unicamente o conhecimento da situação atual da sociedade e o desnudamento de seus mecanismos cada vez mais sutis de repressão poderiam chegar a provocar uma mudança radical em seu funcionamento. Entretanto,

> todas as precondições que podem existir para uma reversão estão sendo empregadas para evitá-la. Talvez um acidente possa alterar a situação, mas a não ser que o reconhecimento do que se está fazendo e o que se está evitando subverta a consciência e a conduta do homem, nem sequer uma catástrofe provocará a mudança.[3]

Seguindo esse pensamento, a luta pela existência na sociedade contemporânea poderia determinar a anulação da capacidade de transformação da sociedade e a aceitação de seus valores como reais e únicos. Assim, a sociedade contemporânea se transformaria em uma *sociedade unidimensional* determinando uma cultura unidimensional, uma linguagem unidimensional e um pensamento unidimensional, em que somente a dimensão do real, do empírico e do possível é relevante.

Antes de passar à relação entre a cultura, a arte e a sociedade unidimensional, nos parece interessante ressaltar que uma sociedade baseada na urgência da produtividade do indivíduo acaba por eliminar seu tempo livre, a quantidade e a qualidade dos bens de serviço e, sobretudo, sua capacidade de autodeterminação. A adoção de um *Estado de bem-estar* que oferece, nas sociedades desenvolvidas, a ilusão de satisfação das necessidades básicas do indivíduo é um dos principais mecanismos de contenção da possibilidade de mudança. Para Marcuse,

> sob estas condições, a decadência da liberdade e da oposição não é um assunto de deterioração, ou corrupção moral ou intelectual. É, melhor dito, um processo social objetivo na medida em que a produção e distribuição de uma quantidade cada vez maior de bens e serviços fazem da submissão uma atitude tecnológica racional.[4]

A jornalista canadense Naomi Klein realizou um interessante estudo que discute, entre outras coisas, a influência das grandes marcas na cultura e na juventude da sociedade atual. Klein (2001) afirma que multinacionais como Marlboro, Nike ou Adidas são capazes de influenciar determinantemente o modo de vida da sociedade contemporânea. Um exemplo de sua influência no mundo da cultura atual é o fato de a equipe de marketing dessas multinacionais abandonar o antigo sistema de mecenato da cultura, associando sua marca a importantes artistas de maneira direta, tentando criar a cultura. Isso pode ser vivenciado na maioria das capitais brasileiras, onde espaços culturais, teatro, casas de show, entre outros, levam agora o nome da empresa que os patrocina.

Nesse contexto de supremacia das marcas na cultura, a juventude, público principal do Match de Improvisação e de demais formatos de impro-espetáculo, é o grupo social que mais influenciou e foi influenciado por essa nova política das grandes marcas. Segundo Klein, sobre a cultura da juventude atual, "grande parte da cultura dos jovens começa a depender do que os sociólogos Robert Goldman e Stephen Papson denominam desenvolvimento suspendido"[5], que, ao incorporar manifestações oriundas da juventude, como o hip-hop e o rap, a um frenesi mercadológico, explorando seu potencial comercial, suspende seu possível desenvolvimento autônomo como fato cultural, transformando-o em produto.

Ampliamos as propostas de Marcuse, recorrendo a outros referentes da discussão da relação entre arte, cultura e sociedade na contemporaneidade. A socióloga Rosane Kaminski (2002) discute as principais correntes filosóficas que trataram dessa relação entre arte e o sujeito no espaço da globalização. Utilizaremos suas propostas como guia de leitura.

Segundo Kaminski, Adorno propõe que a dissolução da obra de arte é resultado do desenvolvimento técnico e científico da sociedade contemporânea, que significa um prenúncio de barbárie. Segundo Adorno, "a arte perpetua a ordem repressiva, mas ao mesmo tempo a transcende, refletindo as cicatrizes da humanidade mutilada e apontando para uma harmonia futura",[6] sinalizando a dualidade presente na arte contemporânea que, ao mesmo tempo em que reproduz a ordem repressiva, a transcende e funciona como um espelho do ser humano e de sua sociedade.

Para Habermas, ainda seguindo as propostas de leitura de Kaminski, a arte é um "fenômeno subversivo capaz de solapar as estruturas do sistema. (...) se coloca à pele do real para dissolvê-lo por dentro."[7] Habermas valoriza as experiências artísticas criadas dentro da sociedade capitalista, pois considera que "a arte pós-aurática constitui uma das esferas da contestação do sistema".[8] A arte é, para o filósofo, "razão comunicativa, capaz de interferir nas comunicações intersubjetivas dos homens".[9] Dessa maneira, a comunicação através da arte, mesmo na sociedade contemporânea, mantém a capacidade de questionar o sistema capitalista e a sociedade que o mantém.

Assim, se para Marcuse a cultura está sobredeterminada pela economia e é um reflexo das relações coercitivas estabelecidas na sociedade contemporânea, Adorno e Habermas apontam para o fato de que, na arte e na cultura, pode-se encontrar o gérmen de transformação dessa sociedade.

O sociólogo Stuart Hall, um dos fundadores dos Estudos Culturais, afirma que, na sociedade atual, não se pode falar de sobredeterminação econômica e ideologia dominante sem reduzir o complexo jogo de inter-relação entre a arte e a sociedade. Em

seu livro *Identidades e mediações culturais*, recorre a teóricos como Althuser e Thompson, entre outros, a fim de questionar a sobredeterminação da ideologia dominante a um objeto artístico e cultural, introduzindo o conceito de articulação.

> Pelo termo "articulação" quero dizer uma conexão ou vínculo que não necessariamente é dado em todos os casos, como uma lei ou fato da vida, mas algo que requer condições particulares para a sua emergência. (...) Que não é eterno, mas que se renova constantemente, que pode, sob certas circunstâncias, desaparecer ou ser derrubado, levando à dissolução de antigos vínculos e a novas conexões – re-articulações.[10]

Pensando no conceito de articulação de condições particulares no processo criativo, nos afastamos de um excessivo determinismo da economia frente a arte que elude uma série de contradições existentes no ato criador. Hall afirma que não existe uma unidade ideológica na classe dominante que determine, positiva ou negativamente, uma manifestação artística. "No campo da cultura seria necessário substituir a fórmula da base e superestrutura pela ideia mais ativa de um campo de forças mútuas senão irregularmente determinantes."[11]

Ainda que se discuta a questão da sobredeterminação da superestrutura na arte, há um consenso em relação ao estreito vínculo entre arte e sociedade que viemos traçando desde o início deste capítulo e que Hall considera fundamental à análise de um objeto artístico. Na sociedade contemporânea essa relação pode ser considerada, por alguns autores, como de sobredeterminação do econômico sobre o cultural, reduzindo sua capacidade de ruptura com a superestrutura da sociedade. Entretanto, Hall aborda essa relação como sendo fruto dos diversos elementos simbólicos e práticos que determinam seu conteúdo e forma, valorando, como Adorno e Habermas, sua capacidade de questionamento e transcendência.

Discutindo a relação entre arte e sociedade, Marcuse afirma que a tecnologia que possibilita a reprodução de qualquer obra de arte faz com que esta corra o risco de ser devorada pelo mercado. Segundo o autor, a sociedade de consumo se utiliza da arte como uma maneira de satisfazer as necessidades transcendentes que o capitalismo não pode atender, transformando a experiência estética em força política, transformando a cultura em unidimensional por meio da incorporação dos valores culturais e sua transformação em produto: "(...) se as comunicações de massas reúnem harmoniosamente e muitas vezes inadvertidamente a arte, a política, a religião e a filosofia com os anúncios comerciais, ao fazê-lo conduzem estes aspectos da cultura a seu comum denominador: a forma de mercadoria."[12]

Walter Benjamin (1994), por sua vez, encontra na reprodutibilidade técnica a causa da destruição da "aura" na arte, rompendo com sua função mágica e transcendente ao mesmo tempo que a transforma em um fenômeno acessível às massas e distante de sua experiência vital. A perda do caráter aurático da obra representa uma desconexão com os valores presentes na experiência criativa e fruidora da obra. Esta se desconecta de sua origem sendo reproduzida ilimitadamente, desconecta-se também, segundo a leitura de Dubatti (2007), da experiência convivial e subjetiva que caracteriza uma obra aurática. Ainda segundo Dubatti, o teatro seria uma das poucas expressões que, na contemporaneidade, mantêm seu caráter aurático justamente porque demanda um acontecimento espaçotemporal, um espaço convivial compartilhado pela presença real do ator e do espectador.

Benjamin propõe ainda que no século XX, sobretudo a partir da Primeira Guerra Mundial, a arte da narração começa a encontrar seu fim, pois o ser humano começa a perder sua faculdade de intercambiar experiências. A partir da modernidade, o homem muda seu conceito de eternidade, muda sua relação com o tempo, o que acaba por determinar uma mudança fundamental na sua relação com a arte.

O filósofo alemão, em seu estudo sobre a obra de Nikolai Leskov, estabelece dois tipos de narrador: o marinheiro comerciante e o camponês sedentário. O primeiro é a voz do conhecimento de outras culturas, outras terras, outras paisagens; o segundo representa o conhecimento do próprio lugar ao qual pertence, seus costumes, sua paisagem e sua cultura. São dois elementos complementares que abarcam as distintas características da experiência humana. Ambos são o exemplo do interesse pelas experiências que, segundo Benjamin, estaria desaparecendo: "a arte de narrar se aproxima a seu fim, porque o aspecto épico da verdade, quer dizer, a sabedoria, se está extinguindo."[13] Para ele, o início do fim da narrativa como experiência é o surgimento do romance, que substitui a experiência convivial da narrativa oral pelo livro e sua difusão a partir da invenção da imprensa.

Segundo o filósofo alemão, o homem contemporâneo tem uma necessidade de retratar o momento presente e valoriza toda a informação que fale do instante, ao contrário de seus antepassados, que valorizavam na narração sua perenidade no tempo. Daí nossa sede de informação imediata, ao vivo, que retrate o momento presente em qualquer lugar do mundo e em qualquer situação. Ainda segundo Benjamin, esse tipo de informação imediata é preferível, em nossa sociedade, a um tipo de informação capaz de abarcar as causas e consequências dos fatos em uma análise mais ampla e completa.

Walter Benjamin se aproxima de Marcuse porque, para ambos, na sociedade contemporânea se produziu uma mudança na percepção do tempo que torna impossível a aplicação das premissas necessárias à narração e à vivência da experiência típicas de nossos antepassados. Entretanto, enquanto Benjamin situa a decadência da narração com o surgimento do romance, Marcuse a situa no incremento do nível tecnológico da sociedade e do domínio absoluto da natureza pelo homem: "No verso e na prosa desta cultura pré-tecnológica está o ritmo daqueles que peregrinam ou passeiam em carruagens, que têm o tempo e o prazer de pensar, de contemplar, de sentir e de narrar."[14]

Pudemos observar como os diversos teóricos aqui citados estão de acordo em relacionar a arte e a sociedade contemporânea por meio de uma complexa rede de inter-relações que acaba por determinar a arte quanto ao seu conteúdo e forma de expressão. Se essa rede se caracteriza como mais ou menos econômica, mais ou menos sobredeterminante, não nos compete esclarecer no âmbito deste trabalho.

Marcuse nos alerta sobre a grande dificuldade de a arte conseguir sair dos limites ditados pelo Estado e pela economia e, portanto, vê seu potencial transformador sob o controle da sociedade unidimensional. Entretanto, outros autores como Adorno, Harbermas e Hall, respeitando suas diferenças, concedem à arte e à cultura a possibilidade da produção da mudança necessária na sociedade contemporânea. Segundo Hall:

> (...) Não podemos separar literatura e arte de outros tipos de práticas sociais, de forma a sujeitá-las a leis específicas e distintas. E nenhum modo de produção e, por conseguinte, nenhuma sociedade dominante ou ordem social e, portanto, nenhuma cultura dominante, de fato, esgota a prática, a energia e as intenções humanas.[15]

Começaremos a responder a hipótese formulada no princípio deste livro, a de que a improvisação responde a uma necessidade do homem e da sociedade contemporânea, a partir da discussão traçada entre Marcuse e Benjamin sobre a "aura" da obra de arte. Podemos ponderar que o homem contemporâneo já não tem tempo para buscar um conhecimento em profundidade a partir do intercâmbio de experiências com outros seres humanos, tal como ocorria nas narrações orais. O homem contemporâneo deseja receber a maior quantidade de informação no menor tempo possível. A informação, tal como a vivemos atualmente, se converte também em algo descartável, de uso imediato e sem transcendência no futuro, ao contrário do que acontecia nas narrações orais estudadas pelo filósofo alemão: "(...) A informação é um elemento essencial ao ocaso da narração. (...) A informação cobra sua recompensa exclusivamente no instante em que é nova. Só vive neste instante, deve entregar-se totalmente a ele, e nele manifestar-se."[16]

A urgência e o imediatismo da informação sinalizados por Benjamin (1994) como características do homem e da sociedade contemporâneos, assim como a ascensão das *short story* frente à narração oral tradicional, apontam a possíveis justificativas da vigência e proliferação da improvisação do espetáculo nos séculos XX e XXI. A improvisação é a arte do instante por excelência e é capaz de, em uma experiência compartilhada entre público e atores, refletir a realidade de ambos no momento mesmo em que se dá esse encontro.

O nexo entre a informação e a improvisação é latente e se baseia em seu caráter imediatista na criação de histórias. Também a tradição da *short story* se encontra nos diversos formatos de improvisação que são compostos, em sua grande maioria, por cenas curtas, fragmentos de vidas e histórias criadas a partir de títulos do público. Entretanto, enquanto na informação jornalística essas histórias têm de ser plausíveis e verídicas, na improvisação podem ser contadas de diversas maneiras sem a preocupação com sua veracidade ou credibilidade, uma vez que se situam no terreno da ficção.

Em nossas entrevistas com vários improvisadores, pudemos observar como os jornais e demais veículos de informação são essenciais para a documentação do ator-improvisador atual. Assim como os cômicos dell'arte estudavam e decoravam fragmentos de Platão, Aristóteles e Horácio para cultivar sua mente e preparar seus papéis na improvisação, os improvisadores de hoje encontram nas notícias locais, nacionais ou internacionais um referente essencial na hora de improvisar. Muitos deles, ao chegarem a determinada localidade, leem os vários jornais do dia para poderem introduzir, ou não, informação recente em seus espetáculos. O público, vendo seu cotidiano e sua realidade representados no palco de maneira espontânea e surpreendente, se sente um sujeito ativo dos acontecimentos. Segundo Carles Castillo (2002), improvisador do grupo Imprebís, "quando vamos a lugares que não conhecemos seus problemas sociais, políticos ou sexuais, compramos os jornais locais, ou pedimos aos porteiros do teatro que nos contem coisas que aconteceram ultimamente no lugar. Não dá pra saber tudo, e, o que você não souber, inventa".[17]

Marcuse aponta a arte de vanguarda, precisamente o teatro épico de Brecht e seu efeito de distanciamento, como uma das poucas experiências estéticas que pode chegar a questionar as bases da sociedade pós-industrializada. Para o filósofo, Brecht representa o mundo contemporâneo como sujeito à mudança, sem esquecer-se do caráter de entretenimento, de prazer que o teatro possui. Marcuse destaca que, para Brecht, "o entretenimento e a aprendizagem não se opõem; o entretenimento pode ser o modo mais efetivo de se aprender".[18]

Dessa forma, Marcuse acaba por conceder à arte contemporânea, sobretudo ao teatro, a possibilidade e o dever de entreter e ao mesmo tempo discutir e transformar a sociedade contemporânea. O teatro ocuparia um lugar privilegiado de união entre entretenimento e aprendizagem. O teatro de Brecht, por meio do *efeito de distanciamento*, propõe uma poética e uma política teatral capazes de mostrar a realidade em suas várias facetas, ademais de representar em cena a possibilidade de mudança, fazendo com que o público reflita sobre sua realidade.

Outra manifestação artística valorizada por Marcuse como de grande potencial de transformação social é a arte popular espontânea, surgida em feiras e praças. Nessa arte, a improvisação é uma expressão natural, que valoriza o instinto, a espontaneidade e a ruptura com os esquemas preestabelecidos. Para o filósofo "(...) a linguagem popular ataca mediante um humor desafiante e mal-intencionado o idioma oficial e semioficial".[19] Assim, o humor da linguagem popular acaba por desmascarar os mecanismos coercitivos da linguagem oficial, negando-os e, com essa negação, abrindo espaço para a transformação.

Fazendo um breve percurso histórico, percebemos que a improvisação quase sempre esteve associada às formas de teatro cômico e popular. Portanto, sua expressão sempre esteve intimamente vinculada à linguagem do povo em festas, carnavais, bailes etc., e sua origem está fortemente relacionada às festas e ao carnaval, e, principalmente, ao conceito bakhtiniano de *carnavalização*.

Bakhtin (2008) traça um estudo fundamental sobre a cultura popular e a carnavalização do mundo na Idade Média e no Renascimento, que nos permite não somente entender a poética do excesso presente em Rabelais, mas também o contexto da arte popular de sua época, incluindo a improvisação diante do público.

A comicidade é o meio máximo da expressão da cultura popular, e praticamente todas as formas artísticas presentes nesse contexto estão situadas no plano do riso. Para Bakhtin, as formas cômicas da cultura popular na Idade Média se dividem em três:

1) Formas rituais de espetáculo – festejos carnavalescos; obras cômicas etc.;

2) Obras cômicas verbais – orais ou escritas;

3) Diversas formas e tipos de vocabulário familiar e grosseiro.

A improvisação aparece sob essas três formas cômicas populares. Também na improvisação há uma diluição das fronteiras entre ator e espectador, dando uma sensação de união comunitária e participante a todos os envolvidos no processo, sendo a expressão da visão de mundo carnavalizada fundamental ao contexto histórico, social e artístico de que trata Bakhtin. Segundo esse autor, o carnaval era fundamental aos homens medievais, havendo festejos cômicos na grande maioria das celebrações religiosas, na colheita da uva e nos ritos civis. Nenhuma festa se desenvolvia sem a presença do cômico. Segundo ele, esses ritos cômicos "pareciam haver constituído, ao lado do mundo oficial, um segundo mundo e uma segunda vida a que os homens da Idade Média pertenciam em proporção maior ou menor e na qual viviam em datas determinadas".[20]

Essa visão de mundo baseia-se em uma importante dualidade entre o mundo oficial, um mundo com estamentos sociais bem estabelecidos e imutáveis, e o mundo carnavalizado, o mundo festivo, popular e cômico, essencialmente dual e regenerador. O carnaval, festa ligada aos ritos agrícolas e religiosos da Antiguidade, situa-se nos limites da arte e da vida, "em realidade é a vida mesma, apresentada com os elementos característicos do jogo (...) Os espectadores não assistem ao carnaval, senão que o vivem, já que o carnaval é feito para todo o povo."[21]

O carnaval, portanto, propiciava um momento diferenciado de relação e comunicação entre as pessoas, pois

> durante o carnaval nas praças públicas a abolição provisória das diferenças e barreiras hierárquicas entre as pessoas e a eliminação de certas regras e tabus vigentes na vida cotidiana criavam um tipo especial ao mesmo tempo ideal e real entre as pessoas, impossível de estabelecer na vida ordinária.[22]

O carnaval seria o exemplo máximo da abolição temporal da vida oficial e de suas hierarquias que possibilitavam um tipo especial de comunicação entre os seres humanos. Assim, o carnaval acabou por constituir-se em uma linguagem expressiva e, muitas vezes, artística: "(...) se cria uma língua própria, flutuante e ativa, regida por uma lógica original das coisas 'ao contrário' e contraditórias."[23]

Essa nova linguagem se caracteriza pela comicidade libertária, utópica e regeneradora, pelo caráter teatral, satírico e farsesco de suas manifestações, além das disputas de diálogos paródicos improvisados etc. De acordo com Bakhtin, "o riso carnavalesco se caracteriza por ser general, universal e ambivalente, sendo patrimônio do povo. O riso nega e afirma, amortalha e ressuscita ao mesmo tempo".[24]

Segundo Bakhtin, na contemporaneidade, ao contrário do que acontecia na Idade Média, o autor satírico se coloca fora do objeto aludido, é um observador, não está envolvido na sátira. O riso moderno não é universal, senão particular. Tampouco é ambivalente, pois é apenas a negação do objeto ridicularizado. Essa diferença serve para distanciar, em seu fundamento, as formas de espetáculos improvisados dos séculos XX e XXI, cuja maioria se expressa através da comicidade, da concepção de mundo dos cômicos dell'arte, os bufões, *joglars*, palhaços, vendedores e charlatães.

Entretanto, é inegável a vinculação dos espetáculos de improvisação atuais a essa tradição. Assim, seriam esses cômicos medievais os avós longínquos dos improvisadores contemporâneos, pois "parece dormir nelas (nas grosserias contemporâneas) a recordação confusa da verdade carnavalesca e de suas antigas ousadias".[25]

Ambas as expressões teatrais, o teatro brechtiniano e o teatro popular, influenciaram muitos dos coletivos criadores aqui estudados, corroborando nossa hipótese de que a improvisação como espetáculo quase sempre foi considerada, por aqueles que a praticam, como um instrumento de transformação do sujeito, do teatro ou da sociedade.

Pudemos observar, a partir do estudo da teoria das mediações, que o Eu (sujeito individual) se relaciona a partir de sua perspectiva pessoal ao mesmo tempo que o Eu (sujeito transindividual) se relaciona com o grupo, adotando sua visão de mundo. Ambos os sujeitos são o mesmo indivíduo com suas duas capacidades: expressar os valores de grupo e adotar posturas individuais e pessoais. Assim, os diversos coletivos aqui analisados têm em comum o fato de representarem uma visão de mundo de determinado grupo da sociedade ao mesmo tempo que aportam uma perspectiva pessoal e intransferível ao seu trabalho artístico.

A relação entre o sujeito individual e o sujeito transindividual dentro do recorte da sociedade contemporânea se caracteriza por uma complexa rede de articulações dos vários fatores econômicos, sociais, ideológicos e culturais que interatuam na produção do objeto artístico.

Com relação à improvisação como espetáculo, vemos como na contemporaneidade a arte tenta responder à necessidade de quantidade e velocidade da informação e da comunicação. Mais que a busca do acabamento perfeito, do verso exato, ou da profundidade no conteúdo, alguns grupos sociais pretendem acessar uma arte imediata, clara e direta, aberta à interação do público e, inclusive, descartável depois de consumida. Se por um lado o trabalho continuado de um autor dramático pode produzir e perpetuar grandes obras de arte, a expressão espontânea da improvisação também pode contribuir para a reflexão de uma situação presente de determinada comunidade ou sujeito transindividual.

Gadamer (2002) discute o caráter descartável da obra de arte na sociedade industrial através de sua perda aurática e da flexibilização do conceito de originalidade surgido a partir do advento de novas técnicas de reprodução. Para o filósofo, a obra de arte e a "coisa" em si acabam não podendo ser distinguidas porque uma é resultado da outra. Essa inter-relação acaba por fazê-lo refletir que o que se opõe ao original não é a reprodução, que faz com que a obra seja acessível a um maior número de pessoas, senão a imitação. Nesse sentido, o original se caracteriza por uma identidade autônoma, hermenêutica: "(...) uma improvisação ao órgão que resulte boa adquirirá, por si mesma, uma identidade indiscutível, ainda que não se repita nunca mais; essa identidade se refletirá no juízo do ouvinte. Ele é que dirá se foi ou não boa, e se foi, a qualificará como original."[26]

A improvisação como espetáculo ocupa um lugar relevante na relação entre a arte, mais especificamente o teatro, e a sociedade contemporânea. Isso se evidencia também na propagação de sua prática em diversos países das Américas e na Europa e no seu sucesso junto ao público, transformando a impro-espetáculo em um fenômeno artístico e mercadológico dentro do teatro atual. Essa relação entre arte e mercado gera muitas controvérsias, principalmente com a intervenção da mídia televisiva que tende a pasteurizar as diferenças e singularidades de uma prática, transformando-a em produto.

A vinculação entre improvisação teatral e televisão – que se iniciou no Brasil a partir de 2010, mas que é uma prática constante em vários países, principalmente na Inglaterra e Estados Unidos – é quase sempre tensa e tende a esquematizar e formularizar os espetáculos improvisados baseados em jogos. A partir do bem-sucedido programa inglês *Who's Line is it Anyway*, criado no final da década de 1980, as propostas e os jogos criados, em sua maioria, por Keith Johnstone, tendo como objetivo o desenvolvimento e o treinamento da improvisação, foram para a telinha

como resultado final buscando um entretenimento certeiro. Bem, a qualidade dos improvisadores desses programas pode variar, assim como sua capacidade de entreter o telespectador. Entretanto, isso também costuma ocorrer nos espetáculos teatrais. O que é realmente preocupante é que, na televisão, costuma-se esquematizar o risco da improvisação dentro de um padrão não teatral, criando outra categoria de relação entre atores e público. A maioria dos programas inspirados nesse formato inglês conta com um auditório, mas estabelece-se principalmente uma relação virtual com o telespectador que não participa da criação e que tem um papel totalmente passivo, distanciando-se dos princípios que pudemos observar na fala dos diversos coletivos aqui estudados. Ao desviar o foco da interação entre atores e público, que no teatro é necessariamente convivial e presencial, para uma relação virtual, os formatos televisivos introduzem um novo elemento tecnológico de reprodução que merece ser estudado detalhadamente em futuros trabalhos.

Além disso, a possibilidade da edição das cenas improvisadas também contraria o princípio da criação no momento presente. Se se edita uma improvisação, acaba-se escolhendo o que deu certo, o que funcionou, e eliminando o que não foi tão bom. Essa eliminação, feita por uma equipe técnica e não pelo público, que pretende "melhorar" o material gerado pela improvisação, na verdade, o reduz. Se o erro não está presente, se o risco não faz parte do jogo, a energia da possibilidade do grande fracasso e sua aceitação acaba sendo "higienizada" pela edição.

Não se pretende, neste livro, realizar um estudo crítico dessa relação entre a improvisação e a televisão, ainda que o mesmo seja bastante importante para o entendimento do fenômeno da improvisação no Brasil e em diversos outros países. Entretanto, é necessário iniciar essa discussão para que ela possa ser aprofundada posteriormente. O poder de divulgação da televisão é enorme e estamos correndo o risco de que a improvisação no Brasil seja unicamente atrelada ao formato de jogos televisivos. Por outro lado, é inegável que essa mesma divulgação, unida às mídias sociais via internet, tem contribuído para o fortalecimento desse tipo de teatro em nosso país, enchendo as salas e criando um grande interesse por parte do grande público.

Parece bastante claro que os espetáculos de improvisação, e agora voltando a falar exclusivamente dos espetáculos teatrais, respondem às demandas da sociedade atual e de seus sujeitos transindividuais. Essa resposta se dá, como vimos, por meio da valorização do momento presente, da participação ativa do público e do caráter efêmero da improvisação, que, em última instância, simboliza a necessidade de comunicação direta, rápida e eficaz no mundo contemporâneo. Nos espetáculos improvisados, o público sugere tanto temas relacionados a acontecimentos de sua vida cotidiana como aqueles referentes a grandes acontecimentos que afetam toda a sociedade: eleições, atentados, fenômenos midiáticos etc. Dessa forma, a participação direta do público faz com que todos os participantes do acontecimento teatral improvisado possam retratar seu presente fazendo uma leitura muitas vezes cômica dos temas sugeridos.

Por mais que se escrevam obras dramáticas sobre acontecimentos do presente, sempre se necessita de um tempo de preparação para sua encenação, que acaba por distanciá-la temporalmente desses acontecimentos. A improvisação dá uma resposta imediata, ainda que muitas vezes incompleta, aos fatos, refletindo a ideia que determinado grupo social possa ter do momento histórico no qual vive.

Dessa forma, podemos perceber que os sujeitos criadores que desenvolveram os vários formatos da improvisação como espetáculo a partir da segunda metade do século XX se situam histórica, psicológica e socialmente dentro do contexto da sociedade contemporânea, que se caracteriza, em linhas gerais, pela fragmentação dos sujeitos transindividuais e suas contradições ideológicas.

No que se refere ao campo da estética, o objeto artístico perde sua "aura", transformando-se em algo imediato e reprodutível. Dentro desse contexto surgem, na arte de vanguarda e na recuperação da arte popular, formas estéticas capazes de refletir a realidade social e sua possibilidade de transformação.

A improvisação aparece como uma tentativa de resposta a essa sensação de suposto "estancamento" da sociedade contemporânea. A improvisação é um instrumento fundamental ao desenvolvimento da capacidade de comunicação do ser humano sem a censura implícita em outros gêneros teatrais que, por não compartilharem do imediatismo da improvisação, sempre estão condicionados a serem "higienizados" em uma segunda leitura.

A improvisação é algo descartável, não se pode "ler" uma segunda vez, não se pode melhorá-la, morre no mesmo momento em que nasce. Entretanto, essas características não são necessariamente negativas, marcam a singularidade da arte improvisada e os motivos de sua vigência na sociedade contemporânea. É uma arte espontânea, imediata, que pretende representar o presente e que, apesar de sua efemeridade, pode deixar marcas profundas no espectador.

Parece-nos interessante ressaltar que, devido à presença da espontaneidade e da intuição na improvisação, esta se tornou um elemento recorrente às propostas estéticas de diversos coletivos interessados na transformação do sujeito, da sociedade ou do teatro.

BREVE DESCRIÇÃO DOS SUJEITOS CRIADORES ESCOLHIDOS

A seleção de determinados sujeitos criadores se deve, segundo o exposto anteriormente, à coerência entre seus projetos artísticos e à visão de mundo que representam.

Fazendo uma breve introdução dos coletivos posteriormente analisados, podemos afirmar que, para J. L. Moreno, o objetivo de suas técnicas de improvisação aplicadas ao Teatro da Espontaneidade e ao Psicodrama foi fazer aflorar o inconsciente através do desenvolvimento do grau de espontaneidade no sujeito. Assim, esse controvertido autor buscava a transformação do indivíduo, liberando-o de seus medos e fobias, fazendo-o compartilhar suas experiências com outros seres humanos.

No caso de Augusto Boal, entre outros influenciados principalmente pelo teatro de Brecht, a improvisação é uma ferramenta fundamental de denúncia e transformação da sociedade. Para Boal (1975), a improvisação contém, em seu próprio funcionamento, o distanciamento brechtiniano, pois, ao ser criada no mesmo momento de sua apresentação ao público, centra a atenção do espectador não na história que se representa, mas sim no ato de criação.

Ainda segundo Boal, a escolha de um ou outro caminho determina histórias totalmente distintas. Portanto, a própria dinâmica da improvisação contém a possibilidade de escolha, opondo-se à sensação de estatismo da sociedade atual.

O Living Theatre, aproximando seu teatro à rua, influenciando-se pela cultura popular e jogando com o acaso em suas performances, pretende destruir os pilares da cultura oficial. Essa destruição não se centra exclusivamente no conteúdo de suas obras, mas também se aprecia na forma como essas obras são representadas diante do público.

O encontro do Living com a improvisação em *The Bring* abre novos caminhos ao grupo que, nascido no seio dos Estados Unidos, consegue ser, segundo Biner (1976), o exemplo máximo de negação dos valores da sociedade americana.

A fusão entre teatro e artes plásticas, a presença de corpos nus e a utilização da improvisação diante do público são alguns dos procedimentos utilizados pelo Living a fim de tirar o público de sua passividade e fazê-lo participar ativamente do acontecimento artístico e teatral.

Não citaremos todos os coletivos que serão analisados posteriormente em profundidade. Entretanto, é importante destacar que a improvisação como espetáculo nasce da necessidade de os sujeitos transindividuais que compõem a sociedade contemporânea questionarem seu estatismo e sua imutabilidade, negando seu caráter unidimensional. As formas ou resultados das experiências aqui tratadas dependerão, em sua maioria, do seu grupo receptor e destinatário e de suas respectivas visões de mundo.

O Match de Improvisação entre outros descritos no Capítulo 7 são formatos que se transformaram em fenômenos mercadológicos e estão intimamente vinculados aos meios de comunicação de massa. Nesses experimentos, talvez a cultura do "usar e jogar fora", do "descartável", da velocidade e do imediatismo da informação é o principal motor da utilização da improvisação como espetáculo. A trajetória desses coletivos se aproxima mais da necessidade de transformar o acontecimento teatral, tornando-o mais aberto à participação do público e valorizando o momento presente por meio da construção da cena no calor da ação.

Por outro lado, experiências políticas ou educacionais como as de Boal ou Spolin pretenderam fazer frente a uma sociedade desigual, mostrando a crianças e adultos a necessidade de se aceitar a realidade não como algo absoluto, senão como uma escolha. Para ambos, essa experiência com a liberdade de escolha poderia determinar uma futura mudança em nossa sociedade.

Esses grupos se aproximariam da definição de Marcuse "dos bárbaros que pressionam os muros do império e que podem determinar seu fim".[27] Não tentaremos responder se esses projetos de transformação da sociedade são ou não factíveis, pois é um assunto que ultrapassa o âmbito deste trabalho. Entretanto, é importante ressaltar a crença de diversos coletivos criadores no potencial transformador contido na prática da improvisação como espetáculo junto a diversos setores sociais.

Parece-nos apropriado afirmar que a crença no potencial transformador da improvisação foi o que levou os diversos coletivos aqui estudados a investigar a improvisação diante do público. Seus caminhos e resultados artísticos são essencialmente distintos, entretanto os une a necessidade de transformação, seja do sujeito, da arte e/ou da sociedade na contemporaneidade.

Podemos afirmar que todos respondem a uma reação artística vinculada ao contexto histórico, social, cultural e político no qual se inscrevem. Portanto, a seguir, trataremos de estabelecer essas reações, a fim de sistematizar o estudo comparativo desses coletivos criadores.

Assim, podemos determinar, a partir do estudo minucioso dos diversos coletivos abordados, possíveis reações surgidas a partir do jogo das mediações históricas, psicossociais e estéticas. O estabelecimento de reações obedece apenas a uma necessidade didática de organização dos diversos coletivos analisados. Não pretende, portanto, reduzir suas diferenças, mas sim apontar suas semelhanças quanto às visões de mundo que representam.

Passaremos à descrição e análise desses grupos e da sua organização em três tendências principais:

- Reação de transformação do sujeito;
- Reação de transformação da sociedade;
- Reação de transformação do teatro.

A profusão de espetáculos improvisados influenciados pelo Sistema Impro de Keith Johnstone não é um fenômeno isolado no contexto teatral contemporâneo, representa apenas um dos formatos da improvisação como espetáculo desenvolvidos no século XX. Analisá-lo de maneira isolada seria negar um fato histórico, social e cultural: a profusão da improvisação nas diferentes manifestações artísticas que se cultivaram ao longo do último século e que influenciaram o teatro de hoje. Portanto, trataremos agora de descrever algumas das experiências no terreno da improvisação como espetáculo que, apesar de seus diferentes desenvolvimentos, criaram, de uma forma ou de outra, as bases dos espetáculos de improvisação contemporâneos. São estas:

- O Teatro do Oprimido – Augusto Boal;
- O Teatro Livre – Living Theatre;
- Playback Theatre – Jonathan Fox e Jo Salas;
- Jogos Teatrais – Viola Spolin;
- The Second City, The Compass Players e Story Theatre – Paul Sills;
- Match de Improvisação – Robert Gravel e Yvon Leduc;
- Keith Johnstone e o Sistema Impro.

A escolha dessas experiências tem como objetivo exemplificar três possíveis reações da manifestação da improvisação como espetáculo no período a que se dedica este livro. Observaremos como no teatro contemporâneo a improvisação como espetáculo conquistou seu próprio espaço e se realizou sob distintos objetivos artísticos, políticos e sociais.

O reconhecimento de sua importância no campo da improvisação teatral e a influência das teorias e técnicas produzidas por esses coletivos nos diversos formatos de improvisação como espetáculos atuais são os motivos que nos levam a selecioná-los. Entretanto, temos que admitir que toda seleção leva à exclusão, e que aqui não aparecem nomes fundamentais ao desenvolvimento da improvisação tais como Grotowski, Barba, Peter Brook, Jacques Lecoq, entre outros. Não pretendemos subestimar a importância de cada um deles no desenvolvimento não só da improvisação, mas também do próprio teatro no século XX, ainda assim nos limitaremos ao estudo de alguns coletivos que levaram a cabo a aplicação de suas técnicas de improvisação diante de um público.

As experiências selecionadas ocorreram em distintas épocas e em distintos países e buscaram pesquisar a improvisação não somente na construção de espetáculos ou na formação do ator, mas também como espetáculo em si mesmo. As finalidades que possam ter essas experiências são muito distintas, mas todas partem da necessidade de recuperar a espontaneidade, a agilidade de reação e a ausência de censura individual ou política no acontecimento teatral, criando uma dramaturgia do momento. Apesar de seus diferentes contextos, são, todas elas, filhas da contemporaneidade e seguem com a necessidade de refletir e mudar sua realidade.

Segundo a teoria das mediações, apesar dos diferentes contextos históricos e geográficos desses experimentos, pode-se traçar um desenho que os ordene a partir de suas reações diante das visões de mundo dos sujeitos transindividuais que representam. O fato de algumas manifestações se reunirem em uma mesma tendência não implica a anulação de suas diferenças quanto aos objetivos ou à execução da improvisação como espetáculo, simplesmente evidenciam um caráter comum que prevalece como ponto de referência.

Recordamos, uma vez mais, que o estabelecimento dessas reações tem apenas um caráter didático e de orientação. Devido às grandes diferenças culturais, históricas e sociais dos experimentos tratados, o estabelecimento de reações tem valor como elemento de comparação dos diversos coletivos citados, justificando sua aplicação. São elas:

- *Reação transformadora da sociedade* – formada por aqueles grupos que encontraram na improvisação uma via direta de denúncia da realidade social e de comunicação com a sociedade. Surge, sobretudo, a partir dos anos de 1960 nos EUA e na América Latina, seus principais representantes tratados serão o Teatro do Oprimido e o Living Theatre. Apesar de suas diferenças ideológicas e estéticas, ambos os coletivos buscam na improvisação um instrumento de transformação política, social, cultural e educacional.
- *Reação transformadora do sujeito* – está vinculada sobretudo à psicologia e à pedagogia. Composta por coletivos que encontram na improvisação uma ferramenta de transformação do ser humano por meio da liberação da espontaneidade e da criatividade. Seu campo de ação pode ser o tratamento psicoterapêutico, a educação de crianças e adolescentes ou dinâmicas com grupos em empresas, formação de atores e de professores de teatro, além da influência na criação de diversos espetáculos improvisados. Compartem o objetivo de transformação da sociedade com os da primeira tendência citada. Entretanto, essa transformação social é precedida por uma transformação do ser humano. Seus principais representantes: o Playback Theatre e a metodologia dos Jogos Teatrais. Seus procedimentos são essencialmente diferentes, entretanto se encontram na forma como reagem diante da realidade, através da necessidade de mudar o indivíduo.

- *Reação transformadora do teatro* – preocupa-se com a transformação da relação ator, texto e público no teatro atual. Utiliza a improvisação como base do espetáculo teatral, transformando-o e aproximando-o, na maioria das vezes, aos formatos esportivos, a fim de recuperar o contato direto com o público e a emoção de assistir a um evento, cujo conteúdo e resultados não estão preestabelecidos. Seus representantes: o Match de Improvisação, Second City, The Compass Players e as propostas metodológicas de Keith Johnstone. Essas experiências também dizem sobre a necessidade de transformação do sujeito e/ou da sociedade, entretanto seus principais aportes se encontram na transformação do fato teatral em sua relação forma/conteúdo.

Essas três reações estabelecidas não têm limites tão precisos e estão em constante interação. Assim, vemos como as propostas do Living não apenas pretendiam transformar a sociedade, senão, também, a arte teatral, levando-a à rua, fragmentando o texto, desnudando os corpos dos atores etc. Da mesma maneira, as propostas de Spolin influenciaram decisivamente diversos coletivos presentes nas três correntes aqui propostas.

Segundo o que já apontamos anteriormente, o estabelecimento de reações não pretende fazer uma divisão irreconciliável de propostas que, apesar de suas grandes diferenças, compartilham da necessidade de renovação e de comunhão entre público e atores em uma arte do momento. As três reações que serão analisadas neste trabalho têm muitos pontos em comum. Podemos destacar como um importante ponto de encontro a necessidade de transformação que se manifesta em cada uma das mediações analisadas (estética, histórica e psicossocial). Essas mediações evidenciam as reações desses sujeitos criadores perante a visão de mundo que geram e representam.

Capítulo 4
ALGUNS EXPERIMENTOS DO INÍCIO DO SÉCULO XX

A improvisação como espetáculo na atualidade possui grande influência de duas experiências fundamentais do início do século XX, a saber: o Teatro da Espontaneidade e a Nova Comédia Improvisada.

Depois de uma longa letargia da arte teatral improvisada a partir da decadência da Commedia dell'arte nos séculos XVII e XVIII, Maurice Sand é considerado por Allardyce Nicoll (1989), Copeau (2002), entre outros autores, como o responsável pela recuperação do interesse pela Commedia dell'arte e, por conseguinte, pelo teatro improvisado a partir da publicação de seu livro *Masques et bouffons (comédie italienne)*, em 1860. Com base em seus estudos, voltou a desenvolver-se o interesse pela improvisação diante do público, além de uma revalorização da criação espontânea do ator frente ao texto teatral escrito.

J. L. Moreno e Jacques Copeau foram dois dos principais homens de teatro preocupados em recuperar o trabalho da improvisação como espetáculo em princípios do século passado. Seus caminhos seguiram desenvolvimentos muito diferentes, e seus seguidores atuais se distanciam na forma e no conteúdo de seus espetáculos improvisados. Do Teatro da Espontaneidade originou-se o Psicodrama, influenciando também grande parte das ações do Teatro do Oprimido e do Playback Theatre, entre outros. O próprio Teatro da Espontaneidade continua a existir, contando com vários coletivos que o realizam, maiormente vinculando-o ao trabalho com a saúde mental na Europa e América Latina. Da Nova Comédia Improvisada originou-se uma longa corrente do Teatro Gestual que busca, através da improvisação com máscaras, o desenvolvimento da formação do ator e na criação de espetáculos. Jacques Lecoq (2003), por exemplo, atesta o grande aporte de Copeau ao seu trabalho prático, teórico e docente. Apesar de a Nova Comédia Improvisada não ter chegado a ser posta em prática, seu longo processo de pesquisa contribuiu muito à recuperação da importância da improvisação diante do público, proporcionando uma via que seria explorada por muitos dos sucessores de Copeau na França e em vários outros países.

Com a descrição desses experimentos, não pretendemos estabelecê-los como as únicas influências dos coletivos aqui estudados. Entretanto, reconhecemos o Teatro da Espontaneidade e a Nova Comédia Improvisada como referências fundamentais no que diz respeito à improvisação diante do público. A presença do Teatro da Espontaneidade e da Nova Comédia Improvisada neste livro o complementa ao apontar uma gênese mais próxima do interesse contemporâneo pela improvisação.

O TEATRO DA ESPONTANEIDADE – J. L. MORENO

Em 1921 o médico romeno e amante do teatro J. L. Moreno (1889-1974) iniciou um movimento teatral que teve muitos seguidores e deixou profundas marcas no teatro contemporâneo. Esse movimento, denominado por ele em um primeiro momento como *Criaturgia*, se opunha à dramaturgia textual e consistia na sistematização de um teatro vinculado à espontaneidade, antecedente direto do psicodrama.

J. L. Moreno criou e dirigiu o Teatro Vienês da Espontaneidade[1] nos anos de 1921 a 1923, revolucionando o teatro através da eliminação do dramaturgo e do texto previamente escrito, com a participação do público na busca de um teatro sem espectadores e com a implementação de um espaço aberto e vazio, criando um espetáculo em que tudo é improvisado.

Suas representações causaram grande escândalo na época e foram recusadas por grande parte do público e da imprensa. Entretanto, atualmente, suas propostas são amplamente praticadas em todo o mundo não somente através do psicodrama, como também estão presentes nos fundamentos do Playback Theatre, de Jonathan Fox e Jo Salas, e, inclusive, na obra de Augusto Boal, principalmente no livro O *arco-íris do desejo: método Boal de teatro e terapia*, de 2002, entre outros criadores.

Nos anos de 1921 a 1923, o Teatro Vienês da Espontaneidade sofreu uma série de problemas econômicos derivados do rechaço do público. Esses problemas fizeram com que seu criador tentasse reformulá-lo, criando um formato de teatro-jornal, o *Jornal Vivente*. Assim, aproximou sua técnica à terapia psicológica, da qual derivará o psicodrama. Em 1923 e 1924, Moreno abriu um teatro de 49 lugares em Viena, que se dedicava a seus experimentos com a improvisação.

Seu principal objetivo era desenvolver a espontaneidade e a capacidade de comunicação tanto no ator quanto no público, eliminando as barreiras que os separam. Por meio da improvisação, Moreno buscava implicar o ator e o público na ação e no momento, sem textos previamente escritos, a fim de chegar à catarse do espectador. "Moreno lutou por um homem criador e recriador dos papéis culturais e não um simples espectador, ouvinte ou *voyer* de um produto."[2]

Ampliando a divulgação de suas investigações no exterior, Moreno se mudou para os EUA em 1925 e publicou uma tradução para o inglês de seu livro O *teatro da espontaneidade* nesse mesmo ano, permitindo que sua técnica se desenvolvesse naquele país e influenciasse algumas das experiências que o sucederam.

Sua obsessão quase religiosa pela espontaneidade como renovação de toda a arte dramática o levou a conceber um espetáculo em que as palavras do autor seriam substituídas pela criatividade do ator. Em sua pesquisa, J. L. Moreno vislumbrava algo que seria fundamental no percurso da improvisação-espetáculo no século XX, a necessidade de treinar a espontaneidade a fim de que esta alcançasse sua máxima expressão, desenvolvendo uma série de exercícios e propostas nesse sentido. Segundo o autor, o "descobrimento foi que é possível educar a espontaneidade, por mais fraca que a chama seja no princípio".[3]

Como podemos observar, Moreno valoriza a criatividade do ator ante a reprodução do texto previamente escrito, abrindo um amplo caminho para a pesquisa da improvisação. Para o autor, a espontaneidade é um fator filogenético do ser humano, sendo mais antigo que a memória, a inteligência ou a sexualidade. Normalmente se encontra em estado embrionário, mas sua possibilidade de desenvolvimento é ilimitada e "sua liberação é comparável no plano físico com a liberação da energia nuclear".[4]

No mesmo caminho da valorização da espontaneidade, também encontramos em suas teorias uma revalorização do momento, do efêmero na ação dramática. J. L. Moreno faz uma interessante diferenciação entre o teatro improvisado, teatro do momento, e o teatro escrito justamente nas diferenças de tratamento que ambos concedem ao momento presente. O teatro previamente ensaiado pretende levar ao público criações terminadas, enquanto o teatro improvisado "se esforça por produzir o momento como tal e ao mesmo tempo criar como partes integrantes dele a forma e o conteúdo do drama".[5]

Vemos como a recuperação da criação no calor da ação e a necessidade de apresentar ao público uma função composta pela vitalidade do momento, fazendo-os partícipes da ação teatral, são alguns dos pilares da improvisação-espetáculo proposta por J. L. Moreno e que também estarão presentes, de forma diferenciada, no Match de Improvisação, no Teatro do Oprimido, nas performances do Living Theatre, entre muitos outros espetáculos que serão trabalhados neste livro.

O Teatro da Espontaneidade pretende revelar ao público o que normalmente ocorre atrás das cortinas: a gênese de uma obra teatral. Através da improvisação e da ativa participação do espectador, a obra vai adquirindo vida desde a concepção dos cenários até a distribuição dos papéis e sua representação. É o que Moreno chamava dramaturgia experimental, uma dramaturgia feita no momento mesmo da representação. Nele, o dramaturgo é protagonista, pois não é apenas um escritor, mas sim "um agente ativo, que enfrenta os atores com uma ideia que talvez fora se desenvolvendo em sua mente durante um certo tempo e que os estimula para fazê-los chegar à temperatura necessária para a produção imediata".[6] Moreno afirma, ainda, que muitas vezes os atores são levados a ocupar esse lugar do dramaturgo, o que nos leva a reconhecer em seu trabalho uma influência dessa concepção do improvisador como um ator-dramaturgo, que será analisada no Capítulo 8. Desde o princípio, a metodologia proposta por Moreno se preocupa com o desenvolvimento pessoal do ator e do público, chegando ao extremo de determinar um coeficiente de espontaneidade que poderia ser determinado como resultado em um teste no qual se avaliaria a capacidade de cada ator em adaptar-se a diversas situações através de vários personagens.

> Na fase preparatória, o teatro da espontaneidade se transforma em um laboratório psicotécnico. O diretor prepara o terreno para a produção, essa etapa da tarefa é estritamente exploratória. Nela se encontram as diversas situações experimentais ou de teste. Os modelos que os atores propõem para representar são situações e papéis sobre os quais têm pouca ou nenhuma experiência. Se esses testes de espontaneidade se aplicam aos atores em uma quantidade de situações e papéis suficientemente ampla, então se poderá estabelecer uma escala graduada que servirá para seus níveis relativos de espontaneidade e de disposição para distintas situações ou papéis. O material obtido com esses testes

> de espontaneidade poderá ser utilizado logo para um diagnóstico da interpretação ou como um ponto inicial para o desenvolvimento da espontaneidade de cada um nas funções, papéis e situações em que, segundo o exame, o desenvolvimento da espontaneidade se encontra em estado rudimentar; uma espécie de educação da espontaneidade.[7]

O grau de cientificismo das afirmações anteriores se justifica, possivelmente, pela formação médica de Moreno e, também, por sua proposta de criar um *laboratório* de desenvolvimento e pesquisa da espontaneidade no sentido mais científico do termo. Independentemente disso, o que nos interessa ressaltar é sua contribuição ao propor formas práticas de desenvolvimento da espontaneidade e da capacidade de improvisação dos atores perante diversas situações, contextos e personagens. Com a tentativa de criação de testes avaliativos da espontaneidade, Moreno pretende reforçar a concepção de que esta é condição natural de qualquer pessoa e que pode, e deve, ser desenvolvida a partir de práticas específicas.

Na tentativa de precisar o conceito de espontaneidade, tão fundamental ao trabalho de Moreno, nos remeteremos ao pensamento de Taviani (1996) que rechaça o vínculo exclusivo entre a capacidade de improvisação e a espontaneidade, no que se refere à Commedia dell'arte, afirmando que a prática, a instrução física e literária e a velocidade de reação daqueles atores são fatores determinantes para explicar sua grande capacidade de improvisação. O teórico italiano pretende distanciar a união entre capacidade de improvisação e talento nato, aproximando-a do ofício do ator e de sua instrução. Podemos supor que o que ele chama "espontaneidade" é justamente esta capacidade inata, o talento.

Ao exigir um treinamento tão rigoroso da espontaneidade, J. L. Moreno não parece tratá-la apenas como qualidade inata, valorizando-a como técnica surgida do esforço e da formação. Portanto, nos parece provável que ambos os autores se utilizem de concepções diferenciadas de uma mesma terminologia.

Para Moreno, "a produção de estados espontâneos e de ideias espontâneas requer indivíduos que tenham passado por uma aprendizagem específica. (...) indivíduos que terão aprendido a dar forma rapidamente a suas próprias inspirações e a reagir imediatamente ante a dos demais".[8] Mais uma vez a velocidade de reação, a formação e o treinamento específicos surgem como condições necessárias para o desenvolvimento da habilidade de improvisar.

A educação da espontaneidade proposta por Moreno influenciou a construção de um espaço para a criação no momento e diante do público no teatro que influenciou seu posterior desenvolvimento em direção ao psicodrama. Em seus espetáculos em Viena ou nos Estados Unidos, Moreno abriu um caminho para a ação improvisada que havia sido praticamente abandonado desde a decadência da Commedia dell'arte no fim do século XVIII. Atualmente, além da ampla difusão do psicodrama e das técnicas de terapia grupal de Moreno no campo da saúde mental e do trabalho em empresas e setores de recursos humanos, o Teatro da Espontaneidade continua sendo praticado em diversos países como EUA, México, Argentina, Brasil, entre outros.

A Escola Mexicana de Psicodrama e Sociometria possui, desde 1999, um grupo estável de teatro espontâneo que realiza um trabalho relacionado à saúde mental junto à comunidade. Em suas apresentações de teatro espontâneo, o público conta uma história de vida que será representada pelos atores de imediato. O público também pode intervir como ator. Nos demais países as experiências são muito parecidas. No Brasil, por exemplo, realizam-se em Recife, em todos os últimos sábados do mês, sessões de teatro espontâneo, coordenadas por Márcia Homem de Mello, membro da Escola Paulista de Psicodrama. Para essas sessões são convidados todos que queiram participar, sem nenhum tipo de requisito quanto à formação atoral. Pelo que pudemos comprovar na visita a numerosas páginas da web sobre o assunto, os grupos destinados a esse formato de impro-espetáculo o vinculam mais à saúde mental que a sua função artística, utilizando o teatro como ferramenta de autoconhecimento, aprendizagem e comunicação. Em São Paulo também há sessões mensais no SESC Vergueiro, assim como em Belo Horizonte, que conta com diversos grupos de Psicodrama e Playback Theatre vinculados ao Instituto Mineiro do Psicodrama.

Mais próximo do teatro que da saúde mental, o Teatro do Oprimido e o Playback Theatre assumem as influências das propostas de Moreno em suas práticas teatrais. O público de Boal e Fox não é o mesmo, tampouco o são seus procedimentos ou objetivos, entretanto, ambos acreditam na improvisação como uma importante ferramenta de promoção da mudança pessoal e/ou social.

A NOVA COMÉDIA IMPROVISADA – JACQUES COPEAU

Para entender a necessidade de Jacques Copeau (1879-1949) em pesquisar e desenvolver técnicas de improvisação em sua aplicação diante do público, é indispensável valorizá-lo dentro de seu contexto histórico e artístico, além de descrever brevemente como ele concebia o teatro e a arte de ator e quais eram seus objetivos. Para isto, faremos uma breve introdução a sua prática e pensamento.

Copeau foi um dos principais mestres do início do século XX. Contemporâneo de importantes homens do teatro tais como Gordon Graig, Apia, Renhard, Stanislavski, Dalcroze, Meyerhold, entre muitos outros, viveu intensamente um projeto de renovação teatral que se desenvolvia em uníssono em diversos países europeus. Era consciente de um esforço comum na construção de um período marcado pela renovação teatral:

> (...) em todos os países, em momentos diversos, sem que se estabelecesse a menor comunicação entre os distintos iniciadores do movimento (...), as coisas aconteceram exatamente da mesma maneira. Uma mesma necessidade e uma mesma aspiração provocaram empresas idênticas.[9]

O mestre francês atuou, sobretudo, como diretor, crítico e pedagogo do teatro. Entretanto, de todas as atividades que exerceu (diretor, ator, professor, produtor, escritor dramático, adaptador, cenógrafo e crítico) permanecem com maior força nos dias de hoje suas propostas e seu trabalho como pedagogo. Suas ideias sobre a pedagogia teatral e a formação dos atores podem ser consideradas como as principais bases da educação das principais escolas europeias.

Como crítico teatral, seu principal labor foi questionar a mercantilização do teatro, a ausência de uma renovação na literatura dramática e o fastio de público e atores frente a uma prática teatral "anquilosada", mais próxima do acontecimento social que do ritual. Em seus diversos chamamentos à juventude, ao público e aos autores, expressa a necessidade de sanar o teatro, de devolver-lhe sua dimensão ritualística, na qual público e atores sejam os principais elementos do acontecimento teatral. "Trata-se de insuflar no teatro uma alma nova, sanar seus costumes, renová-lo de cima a baixo."[10]

Copeau clamou por um teatro atual que, assim como as obras do século XVII expressavam todo o complexo mundo barroco, pudesse ser a expressão máxima de seu presente e as bases da construção de um futuro. Atacou constantemente escritores de sua época, chamando-os de "modernos em demasia" e acusando-os de distanciar o texto dramático de sua função denotativa, criando uma elite de entendidos que vão ao teatro para rir de sua própria intelectualidade. No entanto, o diretor francês encontrou nos textos clássicos, principalmente em Shakespeare e em Mollière, o frescor necessário para a recuperação da simplicidade do espetáculo teatral, popularizando-o e aproximando o ator da função de celebrante de um ritual de comunhão do riso e das emoções. Assim, a renovação desejada por Copeau poderia resumir-se em uma única qualidade: simplicidade, "essa qualidade superior do ser humano que dá toda sua liberdade de conduta, todo seu potencial patético à obra de arte e que se encontra igualmente (...) na interpretação da farsa mais desmedida, da comédia mais contida ou da mais nobre tragédia".[11]

Na busca da simplicidade, da recuperação da surpresa e do encantamento por parte do público, Copeau condensou o espetáculo teatral em dois elementos básicos: o ator e o público. A partir da concentração da responsabilidade do teatro na relação ator/público se produziu, em suas propostas, uma profunda modificação dos diversos aspectos dessa arte, mais especificamente na atuação, no espaço cênico, na direção, na recepção e na pedagogia teatral.

O ator assumiria o protagonismo absoluto diante dos demais elementos técnicos ou artísticos do espetáculo. No entanto, Copeau tratou de não confundir esse protagonismo do ator com o mundo dos divos e divas que povoavam o teatro comercial parisiense em princípios do século XX. Para a renovação da arte do ator, o autor propôs dois componentes básicos: a disciplina e o trabalho em equipe.

A ideia de uma companhia fixa, como viria a ser o Vieux Colombier[12], surgiu a partir da necessidade de se estabelecer um processo de criação distante das pressões do teatro comercial, um novo contexto no qual o treinamento atoral e o trabalho em conjunto pudessem ser parte da montagem de um texto. Seu principal objetivo, assim como o foi de Stanislavski, entre outros, era livrar o ator dos vícios da profissão, restabelecendo o contato com sua própria ingenuidade, com sua simplicidade. Essa simplicidade permitiria, segundo Copeau, que o ator se implicasse totalmente no jogo, na improvisação e no trabalho com o texto dramático.

Assim, o trabalho atoral consistiria em fazer suas as verdades do texto, fosse este improvisado ou oriundo da dramaturgia clássica ou contemporânea. Para Copeau, ao contrário da atitude dos atores de sua época que permitiam que suas personalidades se sobrepusessem ao texto dramático, o objetivo de seu treinamento era: "Liberar o ator de suas caretas e arrancá-lo de sua degradante especialização, devolvê-lo ao mundo, à vida, à cultura, à grande simplicidade humana, fazer dele um homem entre os homens."[13]

Sua concepção do teatro é profundamente humanista, levando-o a afirmar que o principal talento de um ator é sua humanidade. Talvez por isso o trabalho em equipe, o confronto de humanidades distintas que tentam conviver em um ambiente harmônico e livre das antigas hierarquias, tenha sido tão fundamental para seu teatro. O diretor chegou a recorrer à antiga denominação de coro para pensar uma companhia de atores "ideal onde todos os matizes humanos estão representados e nenhum de seus membros mostra outra ambição além de fazer parte dela de forma perfeita".[14]

Sua proposta de treinamento e desenvolvimento do ator em uma companhia estável e dedicada à pesquisa teatral favoreceu a prática da improvisação, pois permitiu um conhecimento profundo entre seus componentes, facilitando a escuta e a comunicação em cena.

Copeau também recuperou as disciplinas de dança e ginástica rítmica, desenvolvidas por Dalcroze, e aprofundou sua aplicação ao treinamento do ator. Para o autor, o ator deveria ser completo e controlar perfeitamente seu corpo com a finalidade de ser capaz de expressar com este tudo o que normalmente se comunica com a palavra. É curioso observar como o mestre francês, grande admirador da literatura dramática, seria justamente um dos responsáveis por reintroduzir no teatro europeu toda a riqueza da tradição corporal do teatro popular, especialmente da Commedia dell'arte.

Ainda na busca do essencial no teatro, na centralização de sua expressividade no ator e profundamente influenciados pelas propostas cênicas de Apia e Gordon Graig, Copeau e Jouvet centraram seus esforços na criação de um espaço cênico limpo, sem adornos, um espaço extremamente simbólico que contribuísse dramaturgicamente com a obra e que estivesse a favor dos atores.

Rechaçando as propostas do naturalismo, criaram algo próximo a um cenário fixo, dotado de várias saídas e entradas de cena em três níveis de atuação, acessado por escadas laterais. Esse dispositivo fixo permitia a encenação de diversas obras com modificações mínimas, além de ofertar ao ator uma grande mobilidade cênica com saídas e alçapões em todo o cenário. Os três níveis de atuação constituem outra das principais características que dão amplitude de possibilidades ao ator e ao diretor que utilizam o espaço não como uma representação de algo, mas como um elemento a favor da ação dramática:

> A liberdade de imaginação se apoia na escassez material. Sobre esse cenário árido, o ator fica encarregado de fazer tudo e tirar tudo de si mesmo. Assim se propõe, em toda sua magnitude, o problema do ator, da representação, do movimento íntimo da obra, da interpretação pura. Um palco nu e autênticos atores.[15]

Copeau levou sua proposta de um cenário nu ao máximo quando, com sua companhia em Borgonha[16], montou uma série de espetáculos sobre um tablado ao ar livre e sem nenhum cenário. Nesse palco, os atores se valiam de todo seu potencial expressivo para fazer o público preencher com a imaginação tudo aquilo que faltava materialmente, a partir da capacidade de pôr em andamento a ação dramática.

Pudemos observar que um dos principais propósitos de Copeau foi devolver ao teatro seu caráter ritualístico e popular. É provável que, justamente por isso, o público tenha recebido tanto protagonismo em seus manifestos e escritos. Da mesma forma que o ator foi instigado a retornar a sua simplicidade, o público foi reclamado a um retorno à ingenuidade, ao desejo de surpreender-se e de emocionar-se. Segundo Blanca Baltés,

> quanto ao público, lhe eram demandadas [por Copeau] espontaneidade, compreensão, capacidade de rir e emocionar-se, e para "dar-se o espetáculo os atores se davam a sua interpretação", explorando sempre e saboreando o verdadeiro prazer do teatro: ser compartilhado instantaneamente.[17]

Esse desejo de compartilhar com o público o momento do ato teatral de forma ritualística e em cumplicidade acabaria por aproximar Copeau da improvisação, dos jogos, do circo. Observamos que o interesse de Copeau de levar o teatro de volta a sua essência – a relação entre ritual e jogo do ator com o público e vice-versa – acabou por orientar sua pesquisa para o momento mesmo da criação diante do público em que todos compartilham de uma experiência única e ainda mais efêmera que a encenação de um texto teatral.

É possível que o principal legado de Jacques Copeau ao teatro contemporâneo sejam suas propostas metodológicas postas em prática no ateliê do Vieux Colombier. Tratava-se de uma formação completa, com uma estrutura semelhante à imaginada por Gordon Graig. No ateliê, o aluno teria que conhecer não apenas as disciplinas próximas da interpretação, como também todos os demais aspectos técnicos e artísticos do teatro, tais como: cenografia, música, dança etc.

A fim de elaborar uma metodologia que possibilitasse a aproximação à simplicidade do ator, Copeau e Andre Gide começaram a trocar correspondências sobre a improvisação e criação de uma Nova Comédia Improvisada em 1916. Nessa empreitada, a recuperação de fontes da Commedia dell'arte foi fundamental, pois lhes parecia o melhor exemplo de um teatro realizado no calor da ação, próximo ao público, popular e no qual o corpo/mente estaria totalmente implicado na ação dramática.

A Nova Comédia Improvisada consistia, em linhas gerais, em recriar os tipos da Commedia dell'arte, contemporanizando-os e possibilitando uma comédia totalmente realizada ao improviso. Esse projeto não chegou a realizar-se, no entanto, sua influência na pedagogia e na prática teatrais contemporâneas permanece.

> Estudaremos a Commedia dell'arte e o Teatro de Feira. Conheceremos a história e o desenvolvimento da improvisação, costumes, processos e particularidades dos atores que a praticaram. Mas nosso objetivo será criar uma nova comédia all'improviso, com personagens e temas de nosso tempo.[18]

Copeau e Gide frequentavam espetáculos populares e circo juntos e começaram a se dar conta da existência da improvisação em manifestações teatrais como o music-hall, os *clowns* circenses, ou mesmo nas praças públicas dos povoados com seus vendedores e charlatães, nos jogos em sociedade etc. Essa presença dispersa da improvisação também se mostraria importante para seu trabalho de pesquisa nesse campo: "À nossa volta existem, portanto, tendências, faculdades, gostos, inclusive uma espécie de tradição; aqui e ali subsistem chamas dispersas que pedem que se acenda novamente a arte antiga da comédia improvisada, assim que encontrem um meio favorável."[19]

Esse "meio favorável" seria a criação de uma companhia estável que permitisse a pesquisa e o desenvolvimento de suas propostas. A criação dessa companhia possibilitaria um cotidiano de criação e treinamento que acabaria por devolver ao ator sua capacidade de improviso, de criação autônoma do seu próprio material cênico em uma defesa, parafraseando Copeau, de seu próprio espaço no terreno teatral.

Na busca pela renovação total da arte teatral, Copeau defendia a criação e encenação de textos literários que conseguissem refletir a realidade de seu tempo e, a partir da constatação da escassez desses textos, encontrou na improvisação o caminho para uma arte cheia de vida em contato direto e efetivo com o público. Para ele, a improvisação era, ao mesmo tempo, fundamental ao desenvolvimento do ator e fonte de inspiração ao dramaturgo: "Distingamos bem: ou a obra-prima escrita ou a obra-prima improvisada."[20]

As propostas de Copeau eram de compôr, dentro do Vieux Colombier, uma pequena companhia de seis ou oito atores especialmente hábeis com a improvisação, que criariam personagens semelhantes aos da Commedia dell'arte, mas totalmente adaptados ao contexto socioeconômico e cultural de sua época. Esses atores viveriam com seus personagens até comporem um ser humano em sua totalidade, com suas características físicas e psicológicas muito determinadas, que os possibilitasse ter respostas às mais diversas situações, desde a farsa até a comédia fina ou, inclusive, o drama. Essas representações improvisadas entrariam na programação da companhia como um entremez, como prólogo do espetáculo central.

Jouvet e Copeau mantiveram uma longa conversa sobre como deveria ser esta Nova Comédia Improvisada, como deveria desenvolver-se e a partir de quais parâmetros. Jouvet sugere a pantomima, o Gran Guignol, os jogos de sociedade e a lembrança de argumentos literários como fonte de inspiração, mas Copeau negou todas essas possibilidades, parecia obstinado a descobrir um gênero completamente novo, no qual a imaginação e a capacidade de comunicação com o público fossem as principais armas do ator. Para o mestre francês, o mais importante era distanciar essa nova arte de qualquer referente literário que pudesse limitar ou conduzir a imaginação do ator, pois, se esse procedimento seguramente reduziria o valor literário do texto, também diminuiria a qualidade da improvisação: "Sobretudo desconfiar do que nos aproxima à literatura. Não se trata de improvisar a partir de, senão de improvisar, simplesmente. Sem intermediário. O improvisador vale o que vale, e que ele vale, vale a improvisação (...)."[21]

Como pudemos observar, as investigações sobre a improvisação levaram Copeau a interessar-se por várias manifestações artísticas de sua época que, de uma maneira ou de outra, ele passou a praticar. O circo e, principalmente, os *clowns*[22] foram grande fonte de inspiração. Ele admirava, sobretudo, a capacidade desses artistas de se comunicarem com o público, trazê-lo para seu terreno, ganhando-o desde sua entrada em cena e fazendo com que velhas gags funcionassem dia após dia, como se fossem recém-inventadas, improvisadas no calor da ação. Assim como vários outros estudiosos da improvisação da segunda metade do século XX, o autor destacou a relação individual e pessoal do improvisador com o público e com o seu estado de ânimo, e o que ocorre no aqui e agora, no encontro entre artista e público, como sendo o material por excelência da criação, aliados, claro, a um grande conhecimento do ator sobre seus recursos cênicos e dramatúrgicos.

> O humor do improvisador, sua disposição pessoal no momento em que entra em cena e lança seu primeiro olhar para o público, tem uma grande importância. Pude observá-lo em acrobatas, malabaristas e *clowns* de circo, vendo-os várias noites seguidas. Sabiam como entrar. Sua disposição se deixava entrever sob a maquiagem. Com seu primeiro gesto, sentia, enquanto meu coração se apertava um pouco, qual seria seu estado de ânimo esta noite. E não me equivocava nunca. Não nos esqueçamos de que aqui se trata de uma forma de expressão artística onde tudo o que é individual e passageiro terá uma importância e um valor capital. Exatamente o contrário do que ocorre na interpretação da comédia escrita. O improvisador tem seu papel solidamente estabelecido. Mas aproveita qualquer incidente.[23]

Assim, Copeau reafirma a necessidade de atores hábeis para a improvisação, recusou o assentamento de suas propostas em práticas teatrais anteriores e personalizou a figura do improvisador/*clown*/artista de circo como a base da relação ator/público fundamental ao sucesso da cena improvisada. Isso nos faz voltar a uma das questões que nos acompanham ao longo deste livro: a capacidade de improvisar se baseia somente na espontaneidade inata ou seria fruto do trabalho do ator?

Ao iniciar a pesquisa sobre a improvisação diante do público, Copeau começou suas buscas por artistas que, pela longa experiência profissional diante do público (ou por outras razões impossíveis de determinar), possuíssem grande habilidade para a improvisação, como os palhaços de circo. Entretanto, em seus

escritos, o autor reafirma que a capacidade de improvisar provém da capacidade dos atores de se organizarem para criar dentro de uma estrutura cênico-dramatúrgica mais ou menos rígida, partindo sempre da "escuta", da coesão e do companheirismo entre um grupo de atores que se arrisca a lançar-se no vazio.

Assim, improvisação, palavra tão comumente associada à liberdade, traria uma necessária relação de subordinação às pautas estabelecidas pelo coletivo a fim de que, limitando as possibilidades da criação, os atores pudessem chegar a um ponto de convergência. Essas propostas se assemelham ao conceito de "círculo de possibilidades" de Keith Johnstone[24], segundo o qual o improvisador deve manter-se sempre dentro do círculo de possibilidades que suas ações anteriores (e as reações de seus colegas de cena e do público) trazem para a narrativa improvisada. Assim, a criação é livre e, ao mesmo tempo, necessita ser paulatinamente limitada para que os improvisadores saibam que jogo estão jogando, qual é o seu círculo de possibilidades e que, sendo óbvios (outra questão de suma importância para Johnstone), consigam explorar verticalmente as potencialidades de suas reações espontâneas, aliando-as à consciência dramatúrgica do que está acontecendo em cena, pois "(...) a prática da improvisação nos levará, melhor que qualquer outro exercício, a buscar a simpatia e praticar a subordinação".[25]

A máscara é outro elemento recuperado por Copeau como instrumento da preparação atoral e de proximidade com a improvisação, já que representa o caráter dos personagens fixos da Commedia dell'arte. O objetivo da máscara é liberar o ator de sua própria personalidade a partir de pautas específicas de conduta que o levam a explorar níveis de expressividade distanciados da estética realista através da improvisação com máscaras.

Copeau pretendia, com a Nova Comédia Improvisada, recuperar a tradição da Commedia dell'arte e adaptá-la a seu tempo, criando personagens novos que representassem os tipos presentes no cotidiano das pessoas no início do século XX. Assim como grande parte dos tipos da Commedia dell'arte se caracterizava com máscaras que serviam para identificar o personagem e suas principais características físicas e psicológicas, Copeau não descartava a possibilidade de seus personagens também usarem máscaras. Em seu projeto de um teatro improvisado, as máscaras cumpririam uma função semelhante à da Commedia dell'arte, ou seja, definiriam os tipos e permitiriam aos atores-improvisadores atuarem livremente a partir do conhecimento incorporado das principais características de determinado personagem expressadas, em parte, por cada máscara.

Uma vez mais, observamos que a trajetória das máscaras e a do teatro improvisado possuem vários pontos de encontro na história. A máscara é um elemento presente em muitas das atuais pedagogias de formação do ator. Na proposta metodológica de Jacques Lecoq, por exemplo, o trabalho com cada uma das máscaras passa necessariamente pela improvisação. Da mesma maneira, alguns formatos de impro-espetáculos se realizam a partir de personagens definidos por máscaras[26].

Perseguindo a recuperação de uma comédia improvisada, Copeau investiga e observa os jogos infantis. A partir dessa observação, desenvolve uma série de exercícios lúdicos que permitem ao ator implicar-se totalmente na ação dramática ou lúdica sem questioná-la intelectualmente. Para o autor era necessário trabalhar a cena teatral como se se tratasse de um jogo de criança. Essa concepção permitiria ao ator implicar-se na cena como uma criança se envolve no jogo, de maneira global e sem bloqueios ou censuras intelectuais.

O vínculo entre a improvisação e o jogo, vislumbrado por Copeau em princípios do século XX, será recuperado por muitos pedagogos e coletivos criadores da segunda metade desse século. A importância do jogo no trabalho da formação do ator, e principalmente na formação do ator-improvisador, será recuperada por Johnstone, Viola Spolin, entre muitos outros, como se verá nos capítulos seguintes.

Podemos perceber como Copeau influenciou muitos dos coletivos que se dedicaram à improvisação diante do público no século XX. Seu interesse por recuperar a tradição do teatro improvisado a partir do estudo da Commedia dell'arte foi decisivo para a criação de vários grupos dedicados à improvisação, além de influenciar muitas das pedagogias de formação do ator.

Em seu interesse por fazer o teatro retornar à sua essência, propôs um teatro como ato de comunicação direta entre ator e público. Assim, pretendeu diminuir o protagonismo dos grandes cenários, criando um espaço cênico fixo e multifuncional a serviço da ação dramática. Eliminando todos os recursos cênicos que pudessem desviar a atenção do público, Copeau imaginou um ator completo, capaz de dominar seus instrumentos de trabalho e manter o interesse do espectador a partir de recursos mínimos. Desse modo, o mestre francês propôs uma extensa e contínua formação do ator que somente poderia ser realizada em uma companhia estável. Essa formação continuada seria responsável por ampliar as técnicas corporais e vocais do ator, fazendo com que este adquirisse uma rigorosa disciplina e virtuosismo no manejo de seu instrumento (corpo/voz/intelecto/criatividade). Da mesma forma como o ator adquiriu protagonismo em suas propostas, o público foi chamado a participar mais ativamente do acontecimento teatral, pois a espontaneidade é um elemento a ser compartilhado entre público e atores.

Desse modo, vemos como ambas as experiências aqui descritas abrem um importante caminho para a pesquisa da improvisação diante do público como instrumento de comunicação direta e de expressão do momento presente. Nos próximos capítulos, veremos como essas propostas foram desenvolvidas e ampliadas nos diversos coletivos criadores estudados, sempre respeitando suas diferenças históricas, estéticas e psicossociais.

Capítulo 5
REAÇÃO TRANSFORMADORA DA SOCIEDADE

O TEATRO DO OPRIMIDO – AUGUSTO BOAL

A escolha do Teatro do Oprimido como um dos coletivos criadores que desenvolveram a improvisação como espetáculo na segunda metade do século XX justifica-se pela vigência de sua metodologia de trabalho em diversos grupos da América e da Europa. Além de sua contribuição para a renovação das artes cênicas latino-americanas, o Teatro do Oprimido, criado por Augusto Boal, investigou o caminho para o trabalho da improvisação como uma reação de transformação da realidade social, sendo que, em seus diversos formatos de espetáculos ou técnicas teatrais, a improvisação diante do público é um elemento recorrente. O trabalho com a improvisação teria, como principais objetivos, a eliminação das barreiras entre atores e espectadores, a abolição das regras sociais no fazer teatral, entre outros. Assim, a improvisação, para o Teatro do Oprimido, também representa um excelente instrumento que coloca em evidência a construção da cena teatral, em consonância com a urgência em denunciar as construções das relações em sociedade. Na cena improvisada, o público é chamado a optar entre as várias possibilidades de desenvolvimento dela e se torna sujeito ativo da representação.

De profundo comprometimento político e social, as propostas do Teatro do Oprimido pretendem transformar a realidade social a partir do teatro. Entretanto, o teatro buscado por Boal se distancia das formas tradicionais de representação, à procura de um teatro mais participativo e mais comprometido com o presente das pessoas que o vivenciam. O trabalho da improvisação como espetáculo nos diversos formatos de espetáculo que compõem as propostas do Teatro do Oprimido representa, para Boal, uma expressão artística idônea aos seus propósitos de transformação da sociedade. A coerência entre as propostas estéticas do Teatro do Oprimido e a visão de mundo que gera e representa esse coletivo são as principais razões pelas quais ele está incluído neste estudo. Sua vigência atual em diversos países americanos e europeus corrobora sua escolha.

O Teatro do Oprimido surge em um contexto muito específico da história sociopolítica e cultural brasileira: a ditadura militar, que se instaurou em 1964 com o golpe militar contra o governo progressista de João Goulart e que durou até 1985, com a eleição indireta do presidente Tancredo Neves. Assim como no Brasil, grande parte da América Latina também sofria com as ditaduras sangrentas e coercitivas, o que acabou por demandar uma prática teatral reivindicativa e próxima aos movimentos populares, que influenciou decisivamente o fazer teatral latino-americano atual.

No contexto brasileiro, o teatro de resistência política e social se desenvolveu, sobretudo, a partir do Ato Institucional nº 5 (AI-5) em 1968, com uma intensa censura aos textos e espetáculos teatrais bem como com a persecução, por parte da ditadura, de vários membros do coletivo teatral brasileiro. Como resposta, surgiu o Teatro de Resistência, que englobava grande parte dos dramaturgos da época que tentavam se fazer ouvir a partir do teatro, despistando a censura através do uso de simbologia e alegorias em seus textos, mobilizando a população contra o regime militar e denunciando as práticas de tortura e opressão que o governo oficial tentava esconder. O Teatro de Resistência, que se desenvolveu de 1964 até 1984, influenciou profundamente a produção teatral brasileira contemporânea e as propostas do Teatro do Oprimido de Boal.

> A primeira reação teatral ao golpe militar de 64 é o *Opinião*, um show de protesto que reúne ex-integrantes do Centro Popular de Cultura postos na ilegalidade. O espírito de resistência e denúncia das novas condições vigentes no país vai unir, a partir de então, a classe teatral em assembleias, ciclos de leituras dramáticas e outras atividades.[1]

Augusto Boal foi, sem dúvida, um dos grandes expoentes desse teatro de resistência brasileiro e latino-americano. Nascido no Rio de Janeiro em 1931, licenciado em Química pela Universidade do Rio de Janeiro, emigrou para os Estados Unidos para fazer doutorado em Química e estudar dramaturgia e direção com John Gassner, na Universidade de Columbia. Em 1956, retornou ao Brasil e foi contratado pelo Teatro Arena. Modificou profundamente as técnicas de interpretação desse grupo, aproximando o método de Stanislavski de suas práticas e objetivos e incentivando a produção dramatúrgica de seus componentes.

Em 1960, Augusto Boal, encabeçando o Teatro Arena, estreou a *Revolução na América do Sul*, que contava a história do herói do povo, José da Silva, lutando contra a repressão política e social latino-americana. A estreia foi um sucesso e uma das primeiras ocasiões na qual o povo ocupava um lugar de destaque no teatro brasileiro. Boal descreve a experiência da representação dessa obra em diversas cidades e estados diante de um público essencialmente popular. Nesse primeiro momento, Boal já apontava para a necessidade de incorporar a improvisação e a cumplicidade da plateia em seu teatro:

> Os atores iam agregando, em cada cidade ou estado, os detalhes típicos e as características mais convenientes para a finalidade da peça. A cena, que originalmente durava 5 min., chegou a ser representada

como uma obra completa de uma hora, atendendo às exigências e oferecimentos surgidos da própria plateia.[2]

Em 1964, ano do golpe militar, estreou o musical *Arena contra Zumbi* e pouco tempo depois o *Arena contra Tiradentes*, que, com a colaboração de Gianfrancesco Guarnieri, introduziram o sistema de *coringas*[3] em seu teatro, valendo-se de dois heróis nacionais, ambos símbolos da luta pela liberdade, para questionarem a situação de opressão do Brasil naqueles tempos, por meio de técnicas muito próximas às do teatro épico de Brecht.

Ainda em 1964, Boal dirigiu e participou do show *Opinião*. Em 1971, foi exilado[4] e se instalou em Buenos Aires. Nas décadas de 1970 e 1980, Boal, exilado, viajou para diversos países da América Latina e Europa, trabalhando com grupos populares e desenvolvendo as premissas e técnicas do Teatro do Oprimido. Voltou ao Brasil em 1984 graças à anistia aos exilados políticos e fundou, em 1986, o Centro do Teatro do Oprimido (CTO) no Rio.[5] Em 1992, foi eleito vereador da Câmara do Rio de Janeiro e iniciou um mandato com forte participação popular e, através do Teatro Legislativo, apresentou 40 projetos de lei, entre os quais 13 foram aprovados. Faleceu em 02 de maio de 2009 no Rio de Janeiro, depois de ser indicado ao prêmio Nobel da Paz em 2008 e nomeado embaixador mundial do teatro pela UNESCO em março de 2009.

O Teatro do Oprimido surgiu a partir das vivências com o teatro popular e didático que Boal teve tanto no CPC quanto no Teatro Arena, e, em seu exílio, ampliou suas perspectivas ao entrar em contato com a realidade do povo latino-americano, começando a sistematizar as premissas históricas e técnicas de seu teatro. Segundo o dramaturgo brasileiro, "para que se entenda esta poética do oprimido é necessário levar em conta seu principal objetivo: transformar o povo, "espectador", ser passivo no fenômeno teatral, em sujeito, em ator, em transformador da ação dramática".[6]

Influenciado pelo teatro épico brechtiano e pelo psicodrama de J. L. Moreno, Boal se aproximou da Pedagogia do Oprimido que Paulo Freire formulou a partir do povo e para o povo, revolucionando as desgastadas técnicas de alfabetização de adultos e crianças provenientes das classes populares e aproximando-as de sua realidade, a fim de discuti-la e transformá-la. Boal defende o teatro como forma de comunicação e de conhecimento que pode e deve ser utilizada pelo povo, para entender, discutir e transformar sua realidade. Seu caráter essencialmente político não o leva a abandonar o vínculo artístico de suas propostas; sua busca é pelas práticas teatrais que comuniquem e expressem uma realidade essencialmente política: "o teatro é uma forma de conhecimento, portanto, é político; seus meios são sensoriais, portanto, é estético."[7]

Em seus escritos teóricos, Boal questiona a poética de Aristóteles. Segundo o dramaturgo brasileiro, a poética aristotélica concede ao espectador um lugar passivo, o que dificultaria, ainda segundo o autor, a transformação da realidade política e social através da arte teatral. Boal afirma que, para Aristóteles, o teatro tem a função de higienizar a sociedade através do reconhecimento da *hybris* do herói trágico e também através da compaixão e do medo diante de seu destino trágico, provocando a catarse coletiva dos espectadores.

Segundo Boal, essa "higienização" somente favorece ao poder instituído, pois permite que, através da catarse, o povo possa experimentar uma sensação de alívio depois da representação teatral. Para o dramaturgo brasileiro, a catarse parte do reconhecimento de que o "erro" do herói o faz precipitar-se sobre seu destino trágico, uma vez cumprido esse destino, por meio de um desenlace violento, o equilíbrio é restaurado, e o espectador não sente a necessidade de transformar sua realidade.

Antes das propostas de Boal, Brecht se preocupou em evitar a catarse e a empatia do público em suas obras por meio do efeito de distanciamento que permite que o espectador reconheça o que ocorre, mas o veja como algo estranho a ele. De acordo com

Brecht: “Uma representação ‘distanciada’ é uma representação que permite reconhecer o objeto representado, mas ao mesmo tempo faz com que pareça algo estranho.”[8]

Esse “distanciamento” pode acontecer de várias maneiras, citaremos algumas: distanciando a ação no tempo por meio da referência a acontecimentos históricos passados que, no entanto, refletem uma realidade presente; distanciando a ação no espaço, utilizando-se de países e paisagens distantes que, entretanto, evidenciam acontecimentos próximos ao espectador; e, por fim, evidenciando a construção fictícia da ação teatral, evitando, assim, a empatia do espectador e potencializando sua capacidade de reflexão e transformação da realidade.

O Teatro do Oprimido, assim como o Teatro Arena e o Teatro de Resistência, experimentou os vários procedimentos de distanciamento descritos. Esses procedimentos, além de potencializarem a reflexão e a necessidade de transformação no espectador, foram muito úteis aos autores da época no Brasil na hora de burlar a censura teatral feita pelo governo militar brasileiro.

Na improvisação, Boal encontrou uma aliada fundamental aos seus objetivos estéticos. Um espetáculo improvisado permite distanciar o espectador mostrando a própria construção da representação teatral criada no momento e com a ajuda de todos. Além disso, permite que o espectador ocupe um lugar ativo e participe na ação como dramaturgo, diretor ou mesmo como ator.

Por suas próprias características – a escuta do grupo e a construção de uma história contada no calor da ação, no momento presente –, a improvisação é uma ferramenta importante para os propósitos do Teatro do Oprimido, pois possibilita o reconhecimento prático de seus conflitos e a proposição de soluções que podem ser representadas imediatamente para posteriores discussões, reformulações, abrindo-se para novas possibilidades. De acordo com Boal:

> Talvez esta seja geralmente a técnica mais utilizada. A improvisação pode ser feita a partir de um roteiro ou não. Pode ser feita como espetáculo ou como entretenimento. Pode inclusive ser praticada como intercâmbio de ideias. (...) A improvisação serve para a apresentação de espetáculos diante do público, assim também como técnica e desenvolvimento para os atores, especialmente quando se trata de operários ou estudantes, que não querem virar atores, mas querem simplesmente atuar, ou melhor, “acionar”. A improvisação serve para melhor conhecer o inimigo; por exemplo, em uma discussão com os empregadores, os operários podem improvisar uma assembleia, em que alguns operários-atores se revezam interpretando o papel de patrão, de delegado, de gerente etc. A improvisação pode chegar a níveis “ilusionísticos”, onde os atores se integram em seus papéis, ou pode simplesmente ficar na simples enunciação do que diria ou faria o personagem (o ator não se integra, não vive, não pretende ser outro; apenas comenta: “e se eu fosse ele, diria que...”). Ou pode acontecer uma mistura: enquanto alguns vivem seus papéis, outros enunciam os seus.[9]

Vemos como Boal concebe a improvisação como uma ferramenta fundamental para a prática de seu teatro, utilizando-a como preparação de coletivo formado por atores e não atores por meio de jogos e exercícios improvisados, aproximando o ator ao público e permitindo que os grupos possam reconhecer e refletir sobre sua realidade presente, propondo soluções aos problemas, levando-os a cabo teatralmente e discutindo-os.

No Teatro do Oprimido, a improvisação serve como espelho do contexto político e social dos atores e espectadores do fazer teatral. Diferente do Teatro da Espontaneidade de J. L. Moreno e do Playback Theatre, que buscam, por meio da improvisação, a transformação do ser humano como ser individual, o Teatro do Oprimido busca a transformação da sociedade. Não lhe interessam tanto os processos psicológicos do homem, mas sim os processos de opressão sobre o ser humano como ser social. Cabe ressaltar que os temas de que tratam as improvisações do Teatro do Oprimido nem sempre são essencialmente políticos: podem tratar das relações humanas, dos conflitos de um casal etc. Entretanto, o enfoque das improvisações sempre tenta revelar os antecedentes ocultos desses conflitos a partir de uma perspectiva social e política. "Nada humano é exclusivamente estranho ao povo, aos homens. (...) Embora seja verdade que nenhum assunto é estranho ao teatro popular – o popular no teatro é uma questão de enfoque e não de temas."[10]

Como dissemos no capítulo destinado a Moreno, em *O arco-íris do desejo*, Boal se aproxima mais claramente do conceito de psicodrama trabalhando a opressão que a sociedade e seus sistemas de valores simbólicos exercem sobre o indivíduo. Influenciado pelas práticas do método americano de atuação realista, assim como pelo psicodrama e pelo sociodrama, desenvolve uma técnica de teatro terapia pensada como uma ampliação do entendimento de opressão, opressor e oprimido. Nesse entendimento ampliado, discute-se a opressão que exercemos sobre nós mesmos em contextos democráticos e de preservação da liberdade individual. A esse tipo de opressão, Boal criou a expressão "o tira na cabeça", expondo a autocensura que impede que possamos ser livres. É claro que essa autocensura é forjada no seio da sociedade e, de alguma forma, traduz uma opressão sutil, mas bastante coercitiva, que continua a ser exercida mesmo em países democráticos, com alto nível de bem-estar social, como discutimos no Capítulo 2.

Vamos nos centrar nas estruturas de impro-espetáculo, criadas e utilizadas por Augusto Boal. Entretanto, é necessário lembrar que as manifestações teatrais do Teatro do Oprimido têm um caráter bastante variado, que vão desde a atualização e adaptação dos clássicos até a colagem de textos e documentos, passando pela utilização de estórias bíblicas e/ou populares, sempre com o objetivo comum de denunciar e transformar a realidade dos coletivos que a vivenciam e, mais recentemente, libertar o ser humano da reprodução e incorporação da coerção social como valores inerentes à sua própria existência.

No campo da improvisação diante do público, destacaremos os seguintes experimentos: o Teatro Jornal, o Teatro Invisível, o Teatro Fórum e o Teatro Legislativo. Também cabe ressaltar que em muitas dessas estruturas teatrais, a improvisação compartilha espaço com outras técnicas, porém, sempre ocupando um lugar de destaque.

A) O TEATRO JORNAL

Segundo Augusto Boal (1972), o Teatro Jornal pertence à quarta categoria de teatro popular; aquela em que o teatro é feito pelo povo e para o povo, eliminando a diferença entre o "artista" e o "não artista" e democratizando as técnicas e os meios do fazer teatral. Na primeira categoria, o espetáculo possui a perspectiva do povo e é apresentado para este; na segunda, continua a ter a perspectiva do povo, mas possui outro destinatário. Na terceira, tem o povo como destinatário, mas parte de uma perspectiva das classes dominantes. Boal afirma que nas três primeiras categorias "o povo recebe, consome, é passivo; no teatro jornal, pela primeira vez, o povo é o agente criador, não só inspirador ou consumidor. É ativo: produz teatro."[11] Ressalta ainda que "as três primeiras categorias envolvem a presença mediadora do 'artista', enquanto no teatro jornal, o próprio povo é o artista, eliminando a antinomia 'artista-espectador'".[12]

O Teatro Jornal tem como função popularizar os meios de fazer teatro e desmitificar a "objetividade" do jornalismo, tratando os assuntos do dia ou da semana sem intermediários e a partir da perspectiva de um determinado coletivo. Um de seus principais objetivos é provocar uma leitura crítica das notícias, atribuindo a elas diferentes pesos e medidas. Segundo Boal, cada jornal tem uma orientação política, e a imparcialidade do jornalismo é questionável, dependendo do lugar que ocupa a notícia no jornal ou do ponto de vista de que é contada. Assim, esse tipo de teatro pretende, por meio da improvisação e de outras técnicas, provocar em seus participantes a crítica à "realidade" dos feitos, a partir de uma perspectiva coerente com sua posição política que, de acordo com Boal, quase sempre contraria a das empresas de telecomunicação de maior difusão. A improvisação surge aqui como possibilidade de se discutir a realidade, não representando uma cena, mas vivendo-a momento a momento.

Assim, o fato é encarado de acordo com a perspectiva do espectador e sua posição política, sem mediações.

As técnicas desse tipo de teatro são muito variadas e vão desde a leitura simples de determinada notícia em voz alta, tirando-a do contexto do jornal e inserindo-a na realidade presente, até a leitura cruzada de duas ou mais notícias que se contradizem. Também é possível fazer uma leitura comentada, analisando teatralmente determinados aspectos da notícia, ou uma leitura reforçada, denunciando o contínuo bombardeio da publicidade misturada à "objetividade" jornalística. Costuma-se realizar ações improvisadas e com mímica que reforcem ou contradigam a notícia lida, ou a relacionem a acontecimentos ou feitos históricos, dando-lhe um novo ponto de vista. Além disso, podem-se ler textos jornalísticos fora de seu contexto original ou inserir determinada notícia dentro de seu verdadeiro contexto, muitas vezes desviado pelos meios de comunicação. Em todos os casos, o objetivo, segundo Boal, é o mesmo: desmontar e desmitificar as técnicas habituais do jornalismo, criticando sua objetividade.

B) O TEATRO INVISÍVEL

O Teatro Invisível também é uma ferramenta de luta pela transformação da sociedade por meio da apresentação de determinados conflitos sociais dentro de seu contexto real, com o fim de provocar a discussão e a necessidade de mudança entre seus participantes. A diferença em relação às demais técnicas é que o Teatro Invisível se desenvolve sem que os espectadores tenham a consciência de estar vivenciando o teatro.

Por exemplo: um grupo de atores combina previamente o assunto de que irão tratar, os papéis que irão representar e vão, separadamente, para o lugar da ação (um ônibus, um restaurante, a fila de um banco, um supermercado etc.), produzem um conflito próximo da realidade atual e envolvem todas as pessoas presentes, potencializando a discussão. Os presentes, como desconhecem que o que veem é teatro, atuam segundo seus princípios e se convertem em protagonistas da ação.

Esse tipo de técnica exige grande habilidade por parte dos atores, que devem ser capazes de improvisar controlando a situação, oferecendo os temas pertinentes e mantendo a sensação de realidade na ação. Boal, em seu livro *Técnicas latino-americanas de teatro popular*, adverte que, se o "público" descobre o caráter teatral da discussão provocada, poderá se sentir ofendido e enganado, colocando todo o trabalho a perder.

Esse teatro tem sido muito questionado do ponto de vista ético, por não evidenciar o caráter teatral de suas representações. Entretanto, seu objetivo não é rir daqueles que participam (como ocorre com as câmeras ocultas etc.), mas sim eliminar o ritual teatral – diferença entre ator-público, cenografia, horários e locais determinados etc. –, a fim de envolver todo o público na ação, questionando a realidade no próprio contexto em que ocorre. Segundo Boal, no teatro institucionalizado continua-se a estabelecer um ritual predeterminado que diferencia quem atua de quem assiste, instituindo um muro que divide atores de espectadores. Contrariamente a isso, no teatro invisível, "(...) os espectadores não sabem que são espectadores e, por não saberem, são também atores, atuam em absoluto pé de igualdade de condições com os atores (exceto pelo conhecimento prévio da estrutura teatral que vai ser representada)".[13]

A utilização da improvisação nesse tipo de espetáculo é total. Talvez esse seja o exemplo mais arriscado entre os diversos formatos de impro-espetáculo aqui estudados. A partir de um esquema prévio de representação, no qual se define o local da ação, os temas a se tratar e os papéis a serem representados, os atores devem improvisar escutando e potencializando a contribuição do público, dirigindo a ação para o assunto a ser tratado, respeitando o papel que lhe foi atribuído, mantendo a sensação de realidade e controlando qualquer imprevisto que, às vezes, pode chegar a ser violento.

Para que os procedimentos e objetivos desse tipo de ação sejam mais bem entendidos, reproduziremos a descrição de um teatro invisível realizado por Boal na Argentina, na década de

1970, que pretendia discutir sobre o direito de todos à comida e sobre o cumprimento de uma lei que obrigava os restaurantes a oferecer um prato comercial a qualquer cidadão que não tivesse dinheiro para pagar. Os atores entram em diferentes grupos e se sentam em três ou quatro mesas a uma distância que lhes permite falar e ser ouvidos. Outro ator entra sozinho e se senta em outra mesa, chamando o garçom e pedindo um prato comercial. Depois de comer, pede ao garçom a conta e a assina colocando o número de sua identidade, dizendo que não possui dinheiro e recorrendo à lei mencionada anteriormente. Começa uma discussão que é alimentada pelos outros atores que dão pontos de vista contraditórios, informando sobre a lei, questionando se todas as pessoas têm ou não o direito de comer, vestir, receber educação e assistência médica etc. e potencializando a discussão entre os clientes do restaurante. Segundo Boal, esse tipo de improvisação implica certo risco, e é importante saber controlar a situação impedindo, por exemplo, que alguém chame a polícia, sempre sem romper com seu caráter de "invisibilidade", o que frustraria seus objetivos de mobilização.

O dramaturgo brasileiro enfatiza a diferença entre esse tipo de atuação e a dos *happenings*, tão comum nas décadas de 1970 e 1980. De acordo com Boal, o teatro invisível atua segundo uma ideologia definida e com objetivos de transformação política e social, enquanto o *happening* se caracteriza por ser um feito teatral caótico e anárquico, no qual o ritual teatral é transformado, mas não abolido. Para Boal, "o teatro invisível tem ideologia, pretende fazer demonstrações e utiliza, como todas as artes, os meios sensoriais".[14] O espectador não vê e não sabe que são espectadores, que há atores envolvidos na situação e que estes estão improvisando a partir de um roteiro preestabelecido. Cabe ao espectador escolher ou não participar da ação sendo ou não provocado pela realidade improvisada a partir de objetivos ideológicos e políticos bem definidos.

C) O TEATRO FÓRUM

O Teatro Fórum, criado por Boal, é uma prática muito utilizada em assembleias de coletivos populares no Brasil e em outros países latino-americanos. Seu objetivo é representar os conflitos de uma comunidade, assim como as propostas acordadas em assembleia. Dessa maneira, o conflito e suas possíveis soluções são discutidos entre todos e colocados em prática a partir de improvisações realizadas no momento. É o que Boal chama de "Dramaturgia Simultânea", trata-se de improvisar uma cena curta proposta por alguém do lugar. Os atores podem improvisar a partir de um roteiro elaborado anteriormente ou não. A cena para no momento de clímax da crise, demandando uma solução. Nesse momento, os atores pedem ao público que ofereçam diferentes possibilidades de resolução do conflito. As diversas soluções propostas são selecionadas pelo público e representadas pelos atores, que as conduzem às suas consequências máximas. Assim, o público pode valorizar sua viabilidade e discutir uma estratégia pra resolver o conflito que lhe diz respeito.

Podemos observar algumas semelhanças entre o Teatro Fórum e o Match de Improvisação. Em ambos, o público tem uma participação ativa, sugerindo o tema que será improvisado e valorizando resultados. Entretanto, as diferenças são igualmente palpáveis. No Match, o objetivo central é entretenimento de qualidade. No Teatro Fórum, o objetivo é discutir um problema social e político de uma comunidade e chegar a acordos sobre possíveis soluções. Enquanto o público valoriza a improvisação de um ponto de vista artístico e de diversão no Match, no Teatro Fórum, o público, ainda que também o valorize artisticamente e, inclusive, possa rir e se emocionar, tem como objetivo principal encontrar as possíveis soluções aos conflitos de sua comunidade.

D) O TEATRO LEGISLATIVO

O Teatro Legislativo é uma prática teatral improvisada que acompanhou o mandato de Augusto Boal como vereador na Câmara Municipal do Rio de Janeiro, pelo Partido dos

Trabalhadores (PT), de 1992 a 1996. Este formato de impro-espetáculo se caracteriza pela elaboração de propostas legislativas através do Teatro Fórum. Durante seu mandato, foi uma importante estratégia de participação popular e democrática que possibilitou a elaboração e discussão conjunta dos 40 projetos de lei propostos por ele à Câmara Municipal, dos quais 13 se transformaram em lei.

Atualmente, continua sendo praticado pelo Centro de Teatro do Oprimido (CTO), no Rio de Janeiro, com a formação de grupos populares de Teatro Fórum, a fim de levar a ação teatral a uma ação política concreta e transformadora. Segundo Boal: "O Teatro Legislativo não é uma técnica teatral, mas uma maneira de utilizar todas as técnicas teatrais do Teatro do Oprimido a fim de transformar a vontade da população em lei."[15]

Os formatos aqui descritos não são as únicas formas teatrais e políticas realizadas atualmente pelo Centro de Teatro do Oprimido. Citaremos algumas outras:

- *Sessões solenes simbólicas legislativas*: reproduz a solenidade e o ritual próprio das casas legislativas diante de um público essencialmente popular. Os cidadãos assumem o papel de legisladores, propõem e votam as sugestões oriundas da representação de cenas do Teatro Fórum.
- *Teatro legislativo relâmpago*: com o público são trabalhadas questões e temas a serem discutidos, improvisando cenas instantâneas, que terminam com uma sessão de Teatro Fórum, na qual se discutem alternativas aos temas representados, que são imediatamente votadas.
- *Direitos humanos em cena*: apresentações teatrais realizadas em 37 prisões do estado de São Paulo e que pretendem chegar a 20.000 pessoas, entre presos, presas, guardas, funcionários e técnicos do sistema carcerário. Segundo Boal, essas apresentações visavam à humanização do sistema penitenciário, "à compreensão e ao debate do tema Direitos Humanos e à busca de alternativas concretas para a solução de problemas que afetam o sistema prisional".[16]

Além de todas essas atividades, o CTO, junto ao Movimento dos Trabalhadores Rurais Sem Terra (MST), está formando militantes "coringas"[17] que divulguem e pratiquem a metodologia do Teatro do Oprimido "como ferramenta de luta, instrumento de formação e meio de comunicação".[18] Atualmente, esse núcleo é composto por 25 integrantes do MST de 15 estados brasileiros. Seu objetivo é que haja, em cada estado, um militante coringa do MST que coloque em prática essa metodologia.

Na Europa, onde a opressão se dá de uma maneira mais sutil do que nos países da América Latina, os Centros de Teatro do Oprimido europeus utilizam as técnicas analisadas com a finalidade de discutir a discriminação racial ou de gênero, o problema da imigração e sua adaptação na sociedade europeia, entre outros temas. O Centro de Teatro do Oprimido de Paris é a principal referência do desenvolvimento dessa metodologia no Velho Continente.

LIVING THEATRE – JUDITH MALINA E JULIAN BECK

> Por que prefiro um teatro molesto a um teatro prazeroso se gosto de agradar?[19]
>
> *Julian Beck*

O Living Theater, grupo teatral fundado e dirigido por Judith Malina e Julian Beck em 1947, em Nova York, é considerado um dos principais coletivos teatrais do século XX. Julian Beck, na década de 1940, unia sua paixão pelo teatro ao seu interesse pela pintura de vanguarda. Seu encontro com Judith Malina (discípula de Edwin Piscator no News School's Dramatic Workshop) foi fundamental para a criação de um coletivo que revolucionaria a arte teatral, aproximando-a das propostas vanguardistas já experimentadas na pintura ou na literatura.

A escolha do Living Theater como um dos expoentes da improvisação-espetáculo na segunda metade do século XX pode parecer estranha à primeira vista, pois suas práticas se distanciam bastante daquelas analisadas até o momento neste trabalho. Entretanto, Patrice Pavis (1996) o cita como um dos grupos responsáveis pelo desenvolvimento da improvisação teatral no século XX, juntamente com outros coletivos: Odin Theater e o Teatro Laboratório Grotowski, entre outros. Não nos dedicaremos a estes dois últimos grupos, apesar de serem experiências valiosíssimas para o desenvolvimento da improvisação e da arte teatral em geral no último século. Não o faremos, pois ambos desenvolveram a improvisação como técnica de treinamento e de construção de espetáculos, mas sua intervenção no espetáculo em si não é tão relevante como nos grupos aqui estudados. Com relação ao Living Theater, sua aproximação do terreno da improvisação se deu por caminhos muito distintos e seus resultados são únicos e, por isso, merecem ser destacados neste texto.

Judith Malina e Julian Beck se conheceram em Nova York no ano de 1943. Ambos estavam muito interessados na ideia de penetrar no meio teatral americano, mas o único meio teatral profissional na cidade, na década de 1940, era a Broadway e seu acesso era limitado, para não dizer impossível.

Ambos compartilhavam da necessidade de romper com o mercado teatral americano, criando um tipo de teatro que não somente se dedicasse ao entretenimento, mas também pudesse transformar o ser humano e a sociedade. Criticavam a frivolidade e a superficialidade da Broadway, que falsificava a realidade criando homens e relações não humanas que serviam apenas para divertir a entediada burguesia nova-iorquina. Queriam criar um teatro que pudesse mostrar a realidade em todos os seus aspectos, seu descontrole, sua violência. Mostrar a realidade com sua cara mais humana, inconsequente, caótica e desequilibrada. Não se interessavam pelo cotidiano das pessoas, senão por aquilo que as unia em um nível mais profundo e transcendental, a vida e a morte. A esse respeito, disse Julian Beck:

> Judith e eu trabalhamos para construir uma companhia sem as maneiras, as vozes, a boa declamação, a coloração protetora dos atores que imitam o mundo da Casa Branca e representam as insignificâncias e sofrimento da burguesia. O mundo da experiência consciente não nos basta.[20]

Convencidos da necessidade de criar seu próprio espaço, fundaram seu primeiro teatro na Wooster Street. Em cartaz, *Nó japonês*, *Mistérios da Idade Média* e *A sonata dos espectros* de Strindberg. Entretanto, a polícia interveio antes da estreia, e o teatro jamais chegou a estrear.

Em 1947, escolheram o nome para o teatro tão sonhado, The Living Theater, e começaram a recorrer a pessoas importantes das artes cênicas, buscando apoio financeiro para sua criação. Embora naquela época o Living não passasse de um nome apenas, seus criadores estavam muito seguros do que queriam com seu próprio teatro, e sua principal função era a de ser um teatro vivo "que representará, sobretudo, peças contemporâneas, de uma forma que fale aos homens do nosso tempo".[21]

Robert Edmond Jones, teórico respeitado e cenógrafo das obras de O'Nelly, aconselhou Judith e Julian a representarem as obras em seu próprio apartamento[22] e sem cobrar entradas, acreditando que o dinheiro impediria a criação de uma arte teatral realmente nova. Naquele momento, ambos refutaram a ideia de Edmond Jones e seguiram buscando um lugar para fundar seu próprio teatro. Entretanto, em 1951, estreou na casa de Malina e Beck o espetáculo de abertura do Living com quatro obras: *Childish Jokes*, de Goodman, *Ladies Voices*, de Stein, *He who sayes yes and he who says no*, de Brecht, e *The Dialogue of the Manikin and the young man*, de Lorca. Com essas obras, o Living definiria as bases de seu primeiro teatro, um teatro de vanguarda, vinculado aos experimentos com a linguagem dos principais autores de seu tempo. De acordo com Julian Beck, em uma entrevista a Biner: "(...) Queríamos modificar a maneira de representar. Mas, primeiro de tudo, era a linguagem que era preciso modificar. (...) Queríamos que o teatro realizasse finalmente a revolução que tinha agitado as outras formas de arte: a música, a pintura, a escultura."[23]

Desde seu primeiro espetáculo, em 1951, até *The Brig*, em 1963, uma trintena de obras foram representadas pelo Living Theater, e o grupo começou a definir sua linha de trabalho. Para Malina e Beck, o mais importante era começar a quebrar a convenção teatral, distanciando o espaço teatral do ambiente agradável desejado pelos atores e públicos tradicionais. Naquela época, ambos começaram a se aproximar do anarquismo, o que influenciaria suas maneiras de ver e fazer teatro. Cada vez mais, Beck e Malina se convenciam da necessidade de levar o teatro ao público marginalizado pela sociedade, transformando seu discurso político em ação direta, utilizando o teatro como espelho da realidade, como instrumento revolucionário não violento. Beck disse: "Não escolho trabalhar no teatro, mas no mundo. O Living Theater se converteu em minha vida, que vive de teatro. Devoramo-nos mutuamente. Não consigo distingui-los."[24]

A ruptura da convenção teatral é fundamental para a estética do Living Theater. O contato direto com o público, a eliminação dos personagens, a anulação de uma dramaturgia fechada e linear são alguns dos elementos que o Living investigará ao longo de sua trajetória. Beck e Malina encontraram na ruptura com o espaço e com a estética tradicional do teatro o caminho a partir de um teatro vivo e questionador do conceito de civilização burguês. A ruptura é com a própria linguagem teatral, pois, "a linguagem, tal como o resto, satisfaz-se com pouco; revela-se incapaz de dizer o que é importante, os seus limites são os da consciência; a poesia abre, por vezes, outras perspectivas: portas que se seguem umas às outras".[25]

Em 1957, o Living encontrou um local na esquina de Fourteenth Street com a Sexta Avenida. As montagens anteriores tinham tido um grande sucesso de público e crítica, e a conquista de um local foi fundamental para o desenvolvimento de suas propostas. A busca de dinheiro para suas obras foi, desde o início, um dos principais problemas do grupo. Seus teatros foram frequentemente fechados pela intervenção do departamento de bombeiros e outros órgãos legais americanos. Depois do fechamento de seu teatro em 1963, Julian Beck declarou que seu interesse pelos espaços não convencionais, como ruas e praças, se fazia cada vez mais constante. "A finalidade de levar o teatro para a rua é esmagar a repressão. Desconectar a arte, o artista e o público (o povo) das artes repressivas da civilização, estas artes que servem às formas repressivas de sociedade, as vigorizam e falam por elas."[26]

Em sua constante busca por desdobrar no teatro tudo aquilo que as vanguardas haviam conseguido na pintura e na literatura, e chegar até o público de maneira não usual e provocativa, o Living Theater monta *The Connection*, de Jack Gelber, em 1958. Um espetáculo que abriu muitas das vias de pesquisa com o *happening*, a performance e a improvisação. A obra buscava estabelecer o contato real entre atores e público. O espetáculo não se apresentava como uma função teatral, mas sim como um encontro real de dependentes de drogas imaginado por um diretor de cinema. Toda a apresentação era perpassada por jazz, tocado ao vivo.

Tanto Judith quanto Julian haviam se interessado pela improvisação antes mesmo de encontrar os caminhos para sua realização no palco. O Manifesto Surrealista, a composição automática, a escola de Nova York de Action Painting, o Happening de Kaprow, a Music of Changes de John Cage, entre outros experimentos, são os que influenciaram o gosto de ambos para a representação no calor da ação. Na montagem de *Esta noite se improvisa*, de Pirandello, em 1955, o Living percebeu que, embora o texto de Pirandello estivesse previamente escrito, era necessário dar a sensação de que a ação era verdadeiramente improvisada. Passada essa primeira experiência, o Living sentiu que, de alguma maneira, o público estava sendo enganado, e que se podia dar a sensação de improvisação, e por que não improvisar realmente diante do público, como fazem os músicos de jazz? Segundo Beck, "o jazz abriu primeiro uma brecha para a atual improvisação. (...) Inspirava-nos, mostrava-nos que, ao nos comprometermos realmente e ao deixarmos que as coisas seguissem adiante, podia ter lugar o grande voo do pássaro."[27]

Com *The Brig*, que estreou em 15 de maio de 1963, o Living Theater encontrou um importante caminho no desenvolvimento da improvisação em seu trabalho e sua técnica de atuação. Kenneth Brown havia escrito uma obra que lhe permitiria improvisar a cada apresentação, pois "a ação estava submetida a regras, mas dentro destas regras somente era possível a improvisação. Proporcionava uma situação em que a improvisação resultava em algo essencial. Era real."[28]

Não se tratava de um texto dramático convencional, não havia progressão. Era um texto curto, o resumo de um dia no *brig*, uma espécie de prisão militar. O público tinha a oportunidade de vivenciar uma sensação de repressão violenta que, por ser improvisada, tinha a sensação de realidade que poderia chegar a ser insuportável.

No ensaio dessa montagem, Judith Malina, que dirigia o espetáculo, propôs a reprodução dos mesmos esquemas de repressão e poder representados na obra entre os atores que a representariam. A adesão a esse trabalho era voluntária, mas, uma vez aceita, era levada até suas últimas consequências e não havia um tempo limite, o que fazia com que os atores experimentassem em suas próprias carnes o poder sem limites e a humilhação.

Se considerarmos que o Living Theater tem uma forma de criação que sempre se caracterizou por uma maneira distinta de encarar a disciplina, encontrando no caos um amigo à criação, as regras estabelecidas por Malina eram restritas demais. Paulatinamente, o ambiente dos ensaios se assemelha ao ambiente que o Living queria alcançar nas representações de *The Brig*.

> Uma terrível solidão apodera-se dos comediantes, que aceitaram, com fins artísticos, o constrangimento do *brig*. Era um pouco – escreve Judith Malina, numa alusão a Artaud – como se nos encontrássemos na situação de pessoas "que topassem com a Morte Vermelha no seu palácio fortificado". O *brig* é uma realidade que os comediantes experimentam dia após dia.[29]

É curioso pensar que esses métodos tão drásticos que resultaram em um espetáculo que, segundo Biner, não chegando até a violência física, reproduzia um grau de violência mental e emocional bastante elevado fossem utilizados por dois artistas que eram totalmente contrários à violência.

Durante toda sua trajetória, o Living foi questionado quanto às suas técnicas de atuação e representação, e, em algumas ocasiões, suas improvisações foram censuradas por utilizarem uma técnica fascista. Entretanto, os espetáculos do Living e sua própria ideologia artística e política sempre estiveram voltados para a liberação da espontaneidade de maneira criativa e incentivando o livre-arbítrio do indivíduo. A ruptura da racionalidade, o alcance do estado alterado de consciência liberam os instintos mais primitivos do homem, a sexualidade e sua expressão, os gritos e as emoções. Liberam, em suma, sua imaginação e sua capacidade de mudança e ruptura. A esse respeito, Beck pontua dois aspectos: "1) A imaginação como instrumento de sobrevivência do cérebro. 2) O trabalho do artista como criação de soluções mediante o exercício da imaginação. / Estamos aguardando respostas precisas. Mas os novos artistas dizem que não pode haver dirigentes."[30]

Segundo testemunham os estudiosos do Living, o público que assiste aos seus espetáculos é imediatamente sacudido por emoções contraditórias que podem levar ao descontrole. Entretanto, a forte marca pacifista e anarquista do Living faz com que a comparação com o fascismo caia por seu próprio peso e só mereça ser citada como exemplo da relação de amor e ódio que esse grupo teve com o público, a crítica e o Estado em toda sua trajetória.

Julian Beck e Judith Malina foram presos nos Estados Unidos em 1963 e obrigados a se exilar na Europa. Também estiveram dois meses detidos pelo Departamento de Ordem Política e Social (DOPS) da ditadura brasileira em 1971, devido à denúncia de consumo de narcóticos e alteração da ordem pública com seus espetáculos nas ruas da mesma cidade, Ouro Preto, que, 20 anos depois, recebeu-os e homenageou-os como pagamento de uma dívida antiga.

A atuação política de Beck e Malina esteve presente durante toda sua trajetória artística e sua filiação às ideias anarquistas se fez cada vez mais clara, assim como a necessidade de ambos de buscar a maneira de provocar uma revolução não violenta. Segundo Beck e Malina, nos textos consultados, é muito complexo romper com os convencionalismos culturais dentro de uma sociedade capitalista, pois somente seria possível estabelecer uma arte realmente nova em uma sociedade realmente livre. Em 1968 o Living assumiu o nome de coletivo anarquista, e sua filiação política exerceu grande influência tanto em sua arte quanto em seus objetivos, em sua estética e em sua execução.

O contato direto com o público foi uma das premissas impulsionadas pelas ideias anarquistas do grupo. Fazer com que ele saísse de sua posição passiva e cômoda e participasse ativamente da prática teatral foi uma constante nos formatos de improvisação – espetáculo que estamos analisando. Isso se deveu à liberação da criatividade proposta pela prática da improvisação, que passa necessariamente pelo cultivo da espontaneidade tanto por parte dos atores quanto do público.

A espontaneidade estava, para Beck e Malina, estreitamente vinculada à transformação de mundo e aos ideais do anarquismo. Assim, a improvisação seria especialmente praticada e estudada por esse coletivo justamente porque permitia a execução prática de seu discurso político e cultural. "A improvisação está relacionada com a honradez e a honradez com a liberdade e a liberdade com a comida. (...) Polegada a polegada, passo a passo, através do labirinto e em direção à realidade."[31]

Em seu percurso prático e teórico, as investigações do Living os levaram a se aproximar do Teatro da Crueldade antes mesmo

de eles terem conhecimento das teorias de Artaud. Foi como se a necessidade e o contexto sociocultural do Living os levassem a investigar esse caminho, para depois encontrarem essa mesma necessidade refletida em *O Teatro e seu Duplo*. Sem dúvida, o encontro do Living com as teorias de Artaud influenciou profundamente sua prática teatral, radicalizando alguns dos experimentos que o grupo vinha desenvolvendo anteriormente. Em uma carta aberta de José Moleón, fica clara a referência do Teatro da Crueldade em sua obra:

> Buscavam Artaud que, aqui, na nossa Europa, havia sido esquecido e posto em um manicômio. Chegaram a ele andando seu mesmo caminho. Não o descobriram em um livro, mas sim sentindo suas mesmas necessidades, a mesma vergonha diante deste teatro de personagens encadeados e amordaçados que nossa terrível época propõe. (...) Fazer desta rebelião uma obra teatral, um trabalho cênico, uma investigação aberta e permanente é muito mais difícil. Por isso o Living, definitivamente, é muito mais que Artaud.[32]

O caráter ritual do fazer teatral foi reivindicado pelo grupo norte-americano desde seu começo. Todas as suas montagens se basearam na necessidade de estabelecer no espaço cênico, seja um teatro, uma praça, uma galeria ou um hall de um teatro, um ritual que englobasse tanto atores como público. A esse caráter ritualístico se uniu a ânsia por desenvolver um tipo de teatro que pode demolir os cimentos da sociedade e provocar no público o mesmo assombro ou pânico da peste artaudiana, uma espécie de "delírio contagioso".

O ritual está intimamente ligado à ideia de festa, de jogo. Está vinculado, necessariamente, aos excessos, à expressão sem censura dos instintos e das vontades humanas. Um dos principais rituais do ser humano é o carnaval, como necessidade de inverter os valores da sociedade, de viver livremente e atuar sem restrições morais ou sociais; é a necessidade mais humana de ver o mundo ao avesso. O Living, que esteve no Brasil por grandes temporadas e viveu e analisou o carnaval carioca, assume essa festa como uma de suas principais referências na hora de propor e realizar seus espetáculos, assim como o candomblé.

É interessante observar como, em diversas técnicas e práticas de improvisação, a festa, o ritual e o jogo sempre estão presentes. Podemos aproximar a necessidade contemporânea de busca da improvisação diante do público à necessidade de festa, do ritual e do jogo na sociedade atual. Cabe ressaltar aqui também a vinculação do Living e de Artaud a esses três elementos, "pois este sentido ritual e por vezes cênico da festa sempre leva intrínseca a noção de excesso, do canto ao grito, do brinde à melopeia, do ágape ao vômito, da oferenda ao sacrifício".[33]

Também na destruição da lógica racional, na recorrência à espontaneidade, em suma, na própria improvisação, reside o mesmo impulso arrebatador desse delírio contagioso. Assim como a constância da pesquisa pela destruição da linguagem formal, o teatro poético e a linguagem corporal e cênica também são veredas apontadas por Artaud em seu *O Teatro e seu Duplo*, tal qual nos espetáculos do Living.

Na busca por esse caos criativo e ameaçador de que nos fala Artaud, o Living chegou ao seu formato de espetáculo totalmente improvisado, o qual nomeou Teatro Livre. Próximo do *happening* e da performance, o Teatro Livre se desenvolve em espaços inusitados e surge da necessidade de atuação sentida pelo grupo a partir do contato com o público no próprio momento da ação. Está claro que esse formato de espetáculo, que tem duração, contexto e estilos variáveis a cada apresentação, se encontra dentro das propostas do grupo de provocar a reação no espectador, a fim de que este possa reagir diante do mundo que o rodeia. É um teatro revolucionário que encontra no caos criativo e na espontaneidade da improvisação sua melhor forma de expressão. Segundo Beck, "Teatro Livre significa que cada um pode fazer o que quiser. Significa que tudo o que qualquer um faça é perfeito."[34]

Julian Beck narra uma das principais experiências com esse formato de espetáculo, ocorrida em Milão em junho de 1966, em benefício de uma revista de teatro italiana, a *Sicario*. Poderiam fazer qualquer coisa que quisessem, e Judith Malina propôs o Teatro Livre e divulgou para o público a seguinte fotocópia:

Teatro Livre

Isto é Teatro Livre. O Teatro Livre é inventado pelos atores enquanto o representam. O Teatro Livre não foi ensaiado.
Tentamos fazer Teatro Livre.
Às vezes falha.
Nada é sempre o mesmo.[35]

Segundo Beck, o Teatro Livre aconteceu em uma reunião no Palazzo Durini, onde há um pequeno e elegante teatro, em um encontro regado a drogas. Ao começar a ação, o grupo se reuniu no palco e, como nenhum dos convidados estava prestando atenção suficiente nele, esperou. Escutando o ambiente, escutando a si próprio a fim de encontrar "o mais importante que se poderia fazer".[36] Optou por se juntar, apertando seus corpos uns contra os outros, imóveis e em silêncio, aproveitando a ausência de som e de movimento como uma forma de expressão. Beck descreve a reação do público:

> Os convidados se sentiam confusos, inclusive, incomodados. "Façam algo!", gritavam. Começaram a empurrar, cutucar, apalpar, começaram a representar o Teatro Livre. Encontraram nossa resposta à sua histeria insuportável. Nossa resposta era o silêncio e a imobilidade. Irritaram-se mais, começaram a brigar. A polícia estava chegando, eles sabiam, nos separamos, chegou a polícia.[37]

Percebemos como o Teatro Livre não é apenas uma atuação improvisada por parte dos atores, mas principalmente uma ação em que o público participa ativamente, eliminando as distâncias entre ator e espectador por meio da ausência de um roteiro ou história predeterminados. Ator e espectador compartilham tudo o que é necessário para sua realização: a reação a partir do aqui e agora de ambos. Mais uma vez, a improvisação se destaca como elemento de união entre os participantes do fazer teatral e, no caso do Living, permite que o coletivo se expresse com total liberdade e incida no contexto em que se realiza sua ação de maneira vertiginosa.

A atuação da polícia nos espetáculos do Living sempre foi uma constante, o que demonstra sua capacidade de "alterar a ordem pública", seja em praças, teatros ou festas públicas. O caráter anarquista do grupo determina sua necessidade de ajudar na mudança social por meio da arte, do teatro e da improvisação. Ante a ordem social hierarquizada, predeterminada e imóvel, o Living propôs um Teatro Livre, sem lugares prefixados e aberto ao caos e ao acaso. Na ruptura da racionalidade, na necessidade de criar um teatro sem personagens que representasse a si mesmo, na busca de espaços não convencionais que não limitassem a ação de atores e público, na exigência de um teatro capaz de mudar o homem e de mudar a sociedade, o Living fez história no teatro do século XX.

Assim, vemos como a liberdade, a espontaneidade e a improvisação são as bases de um teatro que pretendeu revolucionar a estética, a ética e a política da sociedade que o abarca. A improvisação no Living é compreendida, talvez, de maneira muito mais aberta e livre do que nos demais coletivos mencionados. Não há tanto um treinamento específico sobre a improvisação, mas um treinamento global de liberação da expressividade do corpo/voz do ator. Dessa forma, podemos supor que as propostas de treinamento do Living se aproximam mais da ruptura com a racionalidade e a expressividade cotidiana, ampliando a possibilidade de criação do ator dentro de seu grupo.

Entretanto, sempre existiu no trabalho com a improvisação a necessidade da existência de um objetivo comum que pudesse

catalisar a energia criadora dos atores e demais artistas implicados em um projeto de improvisação teatral. Esse objetivo comum, que poderia ser de diversas naturezas, foi fundamental, pois determinou uma referência compartilhada por todos, facilitando a espontaneidade de cada um, já que sempre caminhou para um ponto de encontro comum.

Concluindo, embora possamos apontar diferenças importantes entre a concepção de Beck e Malina e dos demais experimentos com a impro-espetáculo incluídos neste estudo, parece-nos mais produtivo apontar suas semelhanças. Em todos eles podemos comprovar como a improvisação é uma ferramenta surgida da necessidade de ruptura com o contexto artístico contemporâneo, a fim de fazer com que o teatro se aproxime da realidade social e política dos seres humanos que dividem o fazer teatral.

O Living, apesar da ausência de Julian Beck, falecido em 1985, seguiu sua trajetória coordenado por Judith Malina e Hanon Reznikov, que, depois do fechamento do teatro do Living na Third Street, optaram por dividir o grupo e fomentar a criação de novos grupos de trabalho na Europa e EUA. Em 1999, com fundos da União Europeia, foi restaurado um palácio de 1650, em Rocchetta Ligure, na Itália, que foi reaberto como o Centro Living Europa.

O Clinton Street Theatre foi a primeira sede do grupo desde o fechamento de seu teatro na Third Street, em 1993. Logo após sua inaurguração, Reznikov faleceu inesperadamente em maio de 2008. Garrick Beck (filho de Malina e Beck) e Brad Burgess (antigo assistente de Reznikov) agora trabalham como diretor executivo e diretor administrativo do grupo, que conta com jovens atores sob a direção de Judith Malina.

Seus últimos espetáculos representados em Nova York e em constante turnê por diversos países são: *Resistance*; *Capital Changes*; *Utopia* e *Not in my name*. Os três primeiros derivam de textos previamente escritos. *Not in my name* é uma performance realizada em espaços públicos contra a execução de seres humanos por parte do Estado norte-americano. Sua base escrita é um breve roteiro de ações principais que serão realizadas pelos atores, de aproximadamente 15 páginas. Há algumas frases soltas, mas consta, em grande parte, da descrição das ações físicas coletivas. O último espetáculo do grupo, estreado em 2011 em sua sede, *History of the Word*, foi escrito e dirigido por Malina e condensa milhares de anos da história ocidental em menos de duas horas. Durante a peça os espectadores são confrontados por questões que remetem ao lugar de cada um na história. Ao final, Malina convoca todos a se posicionarem diante de uma revolução não violenta já em andamento.

Voltando às afirmações de Beck, parece-nos interessante terminar esta seção sobre o Living Theater evidenciando a estreita relação que sua ideologia política encontrou na improvisação:

> Naturalmente
> os anarquistas se assustam com semelhante projeto
> porque querem deixar aberto
> todo o espaço possível
> à espontaneidade
> o povo
> será espontâneo
> quando não tenha mais medo do grande vazio,
> quando, como atores que improvisam,
> tenham claro o objetivo.[38]

Capítulo 6
REAÇÃO TRANSFORMADORA DO SUJEITO

THE PLAYBACK THEATRE – JONATHAN FOX

O Playback Theatre, criado por Jonathan Fox e Jo Salas, é o sucessor mais direto do Teatro da Espontaneidade de J. L. Moreno. Seu objetivo é colaborar para a interação entre as pessoas que, compartilhando suas experiências pessoais, podem desenvolver-se como sujeitos dentro de uma comunidade.

Profundamente influenciado pelas técnicas de Moreno e pelo psicodrama, o Playback Theatre utiliza a improvisação diante do público como ferramenta de divertimento, mas também de interação entre os participantes. A improvisação, nesse caso, serve como ponte entre as diversas pessoas que compartilham uma sessão de Playback. A partir da representação das histórias pessoais narradas pelos participantes, todos têm a oportunidade de colaborar e, cada um a sua maneira, de reviver a história. Assim, a improvisação seria um instrumento de integração entre os presentes, além de possibilitar uma segunda leitura da experiência pessoal de cada um que, ao ser compartilhada com os demais, pode contribuir para a superação de conflitos sociais ou psicológicos.

Embora esse formato de espetáculo se aproxime do trabalho terapêutico, sua prática é essencialmente teatral e amplamente estendida a outros contextos, como o trabalho em empresas no setor de recursos humanos, além da prática como espetáculos teatrais nos Estados Unidos, Europa e vários países latino-americanos, inclusive no Brasil. Seu objetivo se centraria, mais especificamente, na transformação do sujeito e do seu entorno por meio da improvisação originada das experiências de seus participantes. Isso não quer dizer que não exista uma preocupação em relação ao treinamento teatral dos profissionais do Playback Theatre. Para Fox, as improvisações do Playback Theatre têm de ter um valor tanto artístico como humano e, para isso, é indispensável uma boa formação dos profissionais que as praticam.

Na linha do teatro espontâneo e do psicodrama de J. L. Moreno, surgiu, em 1975, o Playback Theatre, criado por Jonathan Fox, diretor teatral oriundo dos experimentos da década de 1970 nos EUA, estudioso da improvisação, da tradição do *tale-telling* e do psicodrama. O grupo original foi criado ao norte de Nova York e desenvolveu seu trabalho em prisões, escolas e centros sociais, realizando conferências e participando de festivais nacionais e internacionais.

Em 1990, foi criada a International Playback Theatre Network, que une mais de 200 membros e 70 companhias de 26 países diferentes. As propostas de Fox difundiram-se e foram aplicadas em diferentes contextos socioculturais e políticos, sendo amplamente utilizadas no setor social e também no mundo dos negócios. Várias empresas contratam os grupos de Playback para atuar em reuniões e encontros com seus empregados. A difusão desse tipo de impro-espetáculo conta com uma editora especializada em livros sobre o Playback Theatre, a Tusitalia Publishing, além de duas escolas destinadas a formar pessoal especializado nessa técnica nos Estados Unidos e Itália.

As apresentações de Playback ocorrem com um grupo de pessoas em um espaço (não há a necessidade de ser um teatro) em que, de um lado, há um músico com vários instrumentos e, do outro, um mestre de cerimônias que espera ao lado de uma cadeira vazia que será ocupada por alguém da plateia disposto a contar uma história pessoal. Usando os mais diversos recursos, os atores, em um processo ritualístico, irão improvisar a história ouvida. Quando esta acabar, outra pessoa da plateia se aproximará e o processo se repetirá. "Assim, os indivíduos na plateia testemunharão um teatro de suas próprias histórias."[1]

Nessas sessões, grande parte do público conta suas histórias individuais, que são representadas naquele momento pelos atores e músicos e compartilhadas com os demais espectadores. Seu principal objetivo é favorecer a comunicação entre a comunidade através do reconhecimento das experiências únicas e individuais de cada um como experiências comuns à comunidade e ao ser humano. "É um lugar onde cada singularidade é honrada enquanto, ao mesmo tempo, se constrói e se fortalece nossa conexão com os outros como uma comunidade de pessoas."[2]

O papel do ator no Playback Theatre vai muito além de sua qualidade artística; deve atuar como um "ator-cidadão", utilizando a terminologia de Fox. Deve promover a mudança e representar as reivindicações da comunidade onde se encontra. Para isso, é fundamental que se instrua sobre cada comunidade onde atua, investigando sua história e cultura. O ator deve ser capaz de entender e de se comunicar sobre os diversos pontos de vista do problema abordado, ampliando sua visão para que o público possa reconhecer novas chaves para seu desenvolvimento humano e social. É uma entrega a essa comunidade e aos seus problemas específicos. "(...) a vida – a sua, a minha – já é difícil demais, mas devemos absorver a dor e os problemas dos outros voluntariamente, encarar o desafio de seus dilemas, buscar guiá-los em direção a novas visões – é preciso ter um tipo específico de comprometimento."[3]

As teorias de Fox têm um caráter eminentemente humanista, suas propostas pretendem mudar a sociedade através do teatro improvisado, mas essa mudança está intimamente vinculada ao sujeito. O espectador, ao vislumbrar a possibilidade de escolher em determinadas situações, vendo como os atores-improvisadores estão escolhendo sua ação a cada momento, ou inclusive participando da ação improvisada e fazendo suas próprias escolhas, muda sua visão sobre si mesmo e sobre seu entorno. Essa mudança, que dever ser compartilhada por toda uma comunidade, é o que resultaria em uma mudança social.

Os principais valores e objetivos do Playback Theatre podem ser resumidos na utilização do ritual teatral e da narração de histórias em grupo, que serão interpretados no momento, de maneira divertida e prazerosa, por atores que buscam a excelência artística aceitando suas imperfeições diante do público, que, por sua vez, pode desfrutar da possibilidade única de dividir a recreação de histórias de vida de cada um, desenvolver seu contexto social e cultural e escutar-se mutuamente, a fim de ampliar suas reflexões e a visão que tem de si mesmo de seu entorno.

A definição de "espontaneidade" nesse tipo de impro-espetáculo se diferencia da que temos trabalhado até então. Mais do que velocidade de reação, o Playback Theatre aposta na possibilidade de escolha em cada momento. Entretanto, cabe recordar que também nos demais espetáculos improvisados, além da velocidade de reação diante de um estímulo, o ator-improvisador deve estar preparado para escolher dentre várias possibilidades, optando por aquela que potencialize sua ação e encaixe melhor na dramaturgia que está sendo criada naquele momento. Para Fox (2000), a espontaneidade está conectada a uma herança coletiva que se manifesta publicamente por meio da cena improvisada e do jogo.

A diferença entre o Teatro da Espontaneidade, quando praticado dentro do contexto da saúde mental e por atores não profissionais, e o Playback Theatre é que este se propõe a ser uma ferramenta de mudança humana e social, mas não abandona o caráter artístico de suas atuações. Jonathan Fox insiste que o público que assiste às representações dos diferentes grupos vinculados a essa prática deve emocionar-se, rir e identificar-se com as improvisações, valorizando sua capacidade de entretenimento juntamente com sua função pedagógica e transformadora.

Para os praticantes desse tipo de impro-espetáculo, a experiência individual compartilhada pode contribuir para a mudança da consciência grupal e os atores que improvisam são os responsáveis por facilitar a identificação de toda a plateia com cada experiência individual narrada, fazendo com que o grupo reconheça e construa uma nova visão sobre os conflitos tratados. Assim, o teatro não é utilizado apenas como ferramenta de autoconhecimento ou comunicação, mas também ocupa seu lugar mais tradicional, refletindo as circunstâncias, origens, dúvidas e imperfeições do ser humano. A improvisação, como a representação do momento e do presente no teatro, é o veículo idôneo em que as questões urgentes de um determinado grupo social possam se ver refletidas:

> Só quando conseguirmos saber e expressar de onde viemos, conseguiremos entender para onde devemos ir. (...) As histórias contadas no Playback Theatre são as mais vivas formas de tais autorreflexões individuais e coletivas que eu conheço: Playback mobiliza a pessoa toda, e permite que ela forme pensamentos, emoções e impressões em uma expressão corporal que conecta experiências coletivas e individuais de uma maneira única.[4]

Tive a oportunidade de acompanhar pessoalmente dois grupos com práticas próximas às do Playback Theatre. Um deles é a Trupe D'K, que se apresenta no Instituto Mineiro de Psicodrama, em Belo Horizonte, e o outro é o contador de histórias e ator Shai Shwartz, que deu uma oficina e se apresentou no Encontro Mundial de Teatro (ECUM), em 2006, também na capital mineira. Em ambas as ocasiões, observei práticas muito diferenciadas na forma de se relacionarem com as histórias narradas pelo público, mas o foco artístico não parecia poder ser separado das questões sociais e/ou individuais tratadas. Essa relação de interdependência entre o terapêutico e o artístico, entre a mediação de conflitos sociais/pessoais e a estética também se aproxima das propostas de Boal analisadas anteriormente.

Boal é considerado como um dos grandes nomes associados ao Psicodrama, e também ao Playback, na contemporaneidade. Sua presença em congressos e encontros da Psicologia ou da Sociologia era tão constante como em eventos próximos da área teatral, demonstrando a transdisciplinaridade dessas práticas. No Brasil, o Playback é desenvolvido por diversos grupos que reconhecem nos formatos de impro-espetáculos, que começaram a despontar em nosso país na última década, uma aproximação de estilos e práticas.[5]

Essa aproximação é ainda mais evidente no processo e na proposta de montagem do espetáculo *Sobre Nós*[6]. Após decidirmos fazer um espetáculo a partir de relatos pessoais, assistimos a algumas sessões no Instituto Mineiro de Psicodrama para observar como se desenvolviam as histórias. Claro que com os ensaios fomos criando nossas próprias técnicas e os relatos do público foram se tornando um primeiro estímulo a ser explorado sem a pretensão de uma fidelidade. Nesse caso, nosso primeiro e talvez único objetivo era o artístico, mas tivemos diversos relatos de espectadores que tiveram suas histórias representadas e como isso os fez olhá-las sob outra perspectiva. Talvez por isso seja um espetáculo bastante emotivo para quem assiste, em uma linha diferente da do humor usual na maioria dos espetáculos de improvisação.

JOGOS TEATRAIS – VIOLA SPOLIN

Em muitas ocasiões durante este trabalho, a cada descoberta de novos grupos destinados à impro-espetáculo, abria-se um sem-fim de informações sobre a improvisação vista de diferentes perspectivas, mas sempre com um objetivo comum: a recuperação da espontaneidade, da organicidade e da escuta no teatro. O caso do *The Compass Players*, do Second City Theatre e do Story Theatre é exemplar nesse sentido. Não poderíamos seguir na descrição desses coletivos criadores sem estudar uma técnica de ensino teatral através da improvisação criada nos anos de 1940 nos Estados Unidos e que hoje é amplamente utilizada no campo da arte-educação em vários países do mundo.

Na impossibilidade de abarcar um estudo extensivo sobre Viola Spolin e os Jogos Teatrais, o que mereceria o espaço de toda uma tese doutoral, optamos por ressaltar os pontos principais de seu trabalho a fim de elucidar os procedimentos empregados por seu filho, Paul Sills, e pelos grupos citados.

Embora as propostas de Viola Spolin não se concentrem no trabalho com a improvisação diante do público, sua influência no treinamento do ator-improvisador na atualidade justifica sua inserção neste trabalho. Também cabe ressaltar que o Jogo Teatral foi praticado, em diversas ocasiões, diante do público, ainda que sua preocupação fosse essencialmente pedagógica. É importante esclarecer que mesmo nos Jogos Teatrais realizados dentro de um ambiente escolar, a presença do público, que nesse caso são os outros estudantes, é fundamental para as propostas de Spolin. Além disso, muitos dos jogos improvisados praticados por coletivos como Second City, entre outros, são extraídos diretamente das propostas de Spolin por meio de seu filho Paul Sills, cofundador dos coletivos criadores citados. Por isso, nos dedicaremos a analisar as propostas de Spolin, com o propósito de elucidar um importante referencial da improvisação como espetáculo atual, sem o qual este trabalho ficaria incompleto.

Para Viola Spolin, o teatro é um jogo, e os atores ("players") são os jogadores que o mantêm vivo por meio da concentração em um ponto específico e fundamental para seu desenvolvimento. É como no futebol, em que todos os jogadores têm como foco a bola e como objetivo fazer ou evitar um gol. As propostas sobre os jogos teatrais foram desenvolvidas por Spolin a partir de seu contato com Neva Boyd, socióloga da Northwestern University e pioneira no campo da investigação sobre a aplicação de jogos populares no trabalho em grupo e na educação. Boyd fundou o Recreational Training School em Hull House (Chicago) nos anos de 1920, onde desenvolveu um interessante trabalho de pesquisa sobre o uso de jogos populares, *storytelling* e *folk dance*, aplicados à arte-educação.[7] Viola Spolin esteve matriculada nessa instituição e, por indicação de Boyd, coordenou o

Work Progress Adiministration's Recreational Project (WPA) em Chicago durante a política do "New Deal" do governo Roosevelt, em 1938.[8] Citaremos Neva Boyd transcrita por Spolin em seu primeiro livro, que demonstra a importância dada por ambas ao jogo no desenvolvimento físico, psíquico e emocional do ser humano: "Da mesma forma que num bom drama, o jogo elimina irrelevâncias e aproxima os acontecimentos numa sequência, de forma tão concentrada e simplificada que condensa no tempo e no espaço a essência de uma complexa e longa experiência vivencial."[9]

A relação entre a improvisação e o jogo se faz clara em todas as suas formas de expressão: a Commedia dell'arte, o Teatro do Oprimido, o Match de Improvisação, entre muitos outros. Improvisação e jogo são elementos intimamente ligados e presentes ao longo de nossa formação como sujeitos e nossa aprendizagem em sociedade. Portanto, cremos que, para introduzir as teorias do jogo teatral de Spolin, seria interessante recorrer a alguns pensamentos sobre a função do jogo no desenvolvimento da criança, uma vez que suas teorias estão muito vinculadas à educação infantil.

Richard Courtney, em seu livro *Jogo, teatro & pensamento*, faz um longo percurso pelas teorias filosóficas e psicológicas que apoiaram a existência do teatro e do jogo dentro do universo educacional. Segundo Courtney, Freud considerava o jogo dramático como uma maneira de a criança se relacionar e transformar a realidade por meio de uma linguagem simbólica. Para Freud, o jogo para a criança é tão importante como a realidade, pois, através de sua prática, a criança ordena, entende e transforma seu mundo. É sua linguagem natural, através do jogo o pequeno aproxima seu universo da realidade.

> (...) no jogo, cada criança comporta-se como um escritor imaginativo, na medida em que cria um mundo próprio ou, mais verdadeiramente, organiza os elementos de seu mundo e os ordena de uma nova maneira que mais lhe agrada. (...) O oposto ao jogo não são as ocupações sérias, mas a realidade.[10]

Para Piaget, as crianças têm uma maneira de perceber a realidade essencialmente diferente da dos adultos. Essa maneira depende de seu estado de desenvolvimento como ser humano. Segundo Courtney,

> os estados de desenvolvimento humano são vistos como o desdobramento gradual da habilidade do indivíduo em construir um modelo interno do mundo que o cerca e engendrar manipulações desse modelo de modo a tirar conclusões sobre o passado e o futuro.[11]

Assim, o desenvolvimento do ser humano se dá sempre por um processo de assimilação e acomodação. Assimilamos uma nova experiência e novos conteúdos ou técnicas que são úteis a nossa adaptação ao meio em que vivemos; essa nova experiência é acomodada e adaptada à nossa realidade, transformando-a e preparando-nos para um estado de desenvolvimento seguinte. Assim como para Freud o jogo infantil significa o domínio do meio, para Piaget o jogo e a imitação estão intimamente relacionados a esse processo de assimilação e acomodação, o que faz com que o jogo seja tão importante para nosso desenvolvimento como seres humanos.

Piaget classifica, ainda, três tipos de atividades lúdicas: jogos de exercício, jogos de símbolo e jogos de regra. Os da primeira categoria, jogos de exercício, surgem sempre que uma nova habilidade é adquirida. Servem como treinamento dessa nova habilidade até alcançarmos seu domínio. Os jogos simbólicos implicam a representação de um objeto ausente, comparando um elemento existente com outro elemento imaginário, seria o jogo dramático por excelência, pois usa a representação de uma ação real em um nível fictício. Na terceira categoria, os jogos de regra, que atuam nas relações sociais, pois o regulamento é imposto por um grupo e sua infração corresponde a determinadas sanções, são a atividade lúdica social por excelência.[12] Assim vemos como os jogos dramáticos e sua aplicação à educação infantil são fundamentais ao desenvolvimento do ser humano, que, a partir deles, assimila e acomoda novas habilidades de maneira lúdica e, portanto, natural à sua forma de relacionar-se com o mundo. De acordo com Courtney, a partir das propostas de Piaget, a estrutura do jogo está intimamente relacionada ao aprendizado humano no qual há dois processos associados: o jogo para assimilar uma nova experiência e a imitação para acomodá-la. Ainda assim, esse processo não se completa sem a imaginação dramática que "(...) é um fator-chave – é ela que interioriza os objetos e que dá significância para o indivíduo. O paradigma fundamental para o aprendizado humano é: Percepção / Ação / Descrição (dramática e/ou linguística) / Teoria."[13]

Muitos dos espetáculos de improvisação analisados neste trabalho estão dentro dessas categorias de jogo propostas por Piaget. O Match de Improvisação é, talvez, o caso mais claro da transposição do material lúdico para a cena teatral contemporânea. Por meio da estrutura de um jogo de regras, de um jogo social, o Match adquire também as características do jogo simbólico, pois representa situações fictícias, e de jogo de exercícios, porque põe à prova as habilidades adquiridas pelos improvisadores.

A repetição implícita no ato de jogar é um elemento valorizado por Spolin, que o sugere aos professores/diretores que praticam seus jogos teatrais. Segundo a autora, se um grupo encontra prazer em repetir uma vez ou outra um mesmo jogo, é porque esse jogo lhes proporciona uma experiência necessária e esperada por todos. Walter Benjamin (1987), em seu livro sobre jogos, crianças e jovens, destaca a repetição como elemento fundamental ao jogo que permite reviver uma e outra vez uma mesma situação original, saciando a necessidade de retorno e de reelaboração de uma ação primitiva de maneira prazerosa. O filósofo alemão também reconhece no jogo uma prática essencial ao desenvolvimento do ser humano, uma vez que este o associa à realidade e ao meio em que vive e isso lhe permite vivenciar, de tempos em tempos, uma situação terrível ou maravilhosa de maneira agradável e insaciável. A repetição não seria apenas uma

maneira de reelaborar experiências primitivamente aterrorizantes, mas também de desfrutar seus triunfos. O adulto liberaria seu terror e vibraria com sua vitória ao falar deles, mas a criança necessita recriá-los. Segundo Benjamin:

> Sabemos que para criança isso é a alma do jogo, que nada a faz mais feliz do que o "outra vez". (...) A essência do jogar não é um "fazer de conta que...", mas um "fazer de novo", é a transformação da vivência mais emocionante em um hábito.[14]

Assim, os diversos formatos de espetáculos de improvisação que levam implícitos a noção de jogo permitiriam que espectadores e atores vivessem a emoção de participar de um mesmo jogo que, por mais que se repita, nunca é igual. São formatos que costumam perdurar em cartaz em diversos países e um público cativo que assiste a eles quase a cada semana. O prazer de ver um espetáculo de Match, *Jogando no Quintal* ou *Improvável*, citando alguns exemplos, se renova a cada noite, e o conhecimento prévio de sua estrutura faz com que os espectadores "veteranos" se divirtam ainda mais do que os que o veem pela primeira vez.

Voltando aos Jogos Teatrais, assim como o trabalho ao lado de Neva Boyd, a obra de Stanislavski serviu como ponto de referência na hora de elaborar uma técnica teatral de fácil entendimento e aplicação. Em sua obra fundamental, *Improvisação para o teatro*, publicada pela primeira vez em 1963, Spolin reconhece sua dívida com o diretor russo. Todd London faz uma importante análise comparativa entre a obra de Spolin e a de Stanislavski, que elucida muitos pontos referentes aos Jogos Teatrais.

> O trabalho de Spolin dá alternativa às versões americanas dos escritos de Stanislavski sobre treinamento do ator. Nos métodos russos, o ator é motivado pelas necessidades e desejos internos; o personagem é a criação do ator. Os jogos, por outro lado, permitem que o personagem – uma extensão do eu do jogador – surja espontaneamente,

enquanto o ator joga com os outros. A motivação está incorporada; a ação é gerada não da psicologia, mas do contato com outros no espaço. Além disso, a natureza improvisacional dos jogos enraíza o ator no que Spolin chama de tempo presente.[15]

Os exercícios de Spolin foram elaborados destinando-se tanto para a renovação de atores profissionais quanto para a utilização do teatro como ferramenta pedagógica em coletivos populares, para atores amadores, para crianças e para estudantes das mais diversas etapas escolares. O que diferencia a prática em cada um desses grupos é a maneira de apresentar o material e a ordem em que devem ser desenvolvidos os exercícios, assim como um maior ou menor grau de intervenção do professor que os ensina na hora da avaliação do trabalho realizado. Em *Jogos teatrais*, livro que contém mais de 200 fichas de jogos teatrais criados por Viola Spolin, a autora expõe diversas possibilidades de organização de uma oficina de acordo com a idade, a área de interesse e as necessidades específicas do grupo. Atualmente, a principal aplicação desses exercícios se destina ao cotidiano de professores e de alunos, estes com idade que vai dos seis anos até a adolescência, e que pretendem transformar a viagem do saber em uma experiência muito mais ampla, construtiva e divertida. Segundo a autora, por meio dos jogos teatrais convenções são incorporadas naturalmente e de forma divertida, assim, "jogos teatrais, experimentados em sala de aula, devem ser reconhecidos não como diversões que extrapolam necessidades curriculares, mas sim como suportes que podem ser tecidos no cotidiano, atuando como energizadores e/ou trampolins para todos".[16]

Além de sua aplicação em outras disciplinas diferentes do teatro, como parece propor a citação acima, no Brasil o Jogo Teatral tem ampla utilização na formação de professores de teatro em cursos de licenciatura universitários, sendo uma das principais referências metodológicas do ensino do teatro no âmbito escolar muito a partir do trabalho de tradução, análise e divulgação de Ingrid Koudela.

Ainda que sua aplicação atual esteja mais vinculada ao ensino, as teorias e exercícios de Spolin são uma referência mundial para se entender a influência e a difusão da improvisação no século XX. A diretora americana trabalhou com atores profissionais do teatro, televisão e cinema americanos, mesmo tendo grande parte do seu trabalho se centrado na aplicação de suas técnicas ao ensino de teatro com meninos e meninas, chegando a fundar a The Young Actors Company em 1946 em Los Angeles. A própria autora define suas propostas como uma luta pela criatividade e pelo desenvolvimento da intuição e da espontaneidade de crianças e adultos em uma sociedade em que todos os padrões do que é "certo" e do que é "errado" estão muito definidos.[17] Por isso, Spolin deu tanta importância ao trabalho com crianças, desenvolvendo sua criatividade, sua capacidade de auto-organização, de trabalho em grupo, de integração e de escuta dos demais em um ambiente próprio da infância: o jogo.

O trabalho de Viola Spolin, seus exercícios e teorias se centram na ideia de que o intuitivo, que se expressa através da espontaneidade, libera o ser humano para observar a si próprio e ao seu redor, escutando, vendo e sentindo como se fosse a primeira vez. A criatividade só pode desenvolver-se quando nos libertamos de preconceitos e nos atemos ao que ocorre no momento presente, no lugar exato onde nos encontramos. A criatividade e a espontaneidade têm, para Spolin, o mesmo efeito que uma limpeza em um sótão cheio de informações e prescrições velhas que nos impedem de ver a luz que entra pela janela, aqui e agora. Segundo a autora: "Criatividade é uma atitude, um modo de encarar algo, de inquirir, talvez um modo de vida – ela pode ser encontrada em trilhas jamais percorridas. Criatividade é curiosidade, alegria e comunhão. É processo-transformação-processo."[18]

Esse processo de transformação e liberação da criatividade e da espontaneidade é tratado como um processo coletivo de interação entre diferentes personalidades, entre diferentes medos e dificuldades. Assim, a superação de uma dificuldade individual se transforma em um êxito de todo o coletivo. Nesse contexto, o jogo, como forma de organização grupal com determinadas regras compartilhadas por todos, é um instrumento ideal para o desenvolvimento da capacidade de improvisação daqueles que o desfrutam. Possuindo um objetivo muito determinado, o jogo permite que o jogador concentre todas as suas energias em um foco de atenção, esquecendo-se da necessidade de fazer "o correto" ou "o adequado", dirigindo a ação para esse objetivo e liberando sua espontaneidade.

A competitividade, quase sempre presente no jogo, pode ter efeitos negativos no ensino do ator-improvisador. Spolin diferencia o que seria uma competitividade positiva, que estimula o jogador a alcançar seus objetivos, e uma competitividade negativa, que impede que o grupo se escute, provocando ansiedade e nervosismo e impedindo o desenvolvimento do jogo ou da ação improvisada.[19] A necessidade de ser melhor que o outro em uma competitividade negativa impele o jogador, mesmo os mais jovens, a concentrar todas as suas energias nesse objetivo, desviando-se do foco do jogo e distorcendo seu significado. Segundo Spolin, "a atuação permite que uma pessoa responda com 'seu organismo total dentro de um ambiente total'. A competição imposta torna essa harmonia impossível, pois ela destrói a natureza básica da atuação no palco."[20]

Assim como no trabalho da improvisação proposto por Keith Johnstone e analisado na seção dedicada ao treinamento do ator-improvisador, construir uma atmosfera adequada ao desenvolvimento da criatividade e da espontaneidade também é fundamental aos jogos teatrais de Spolin.

Além de fomentar o trabalho em grupo, Spolin ressalta a importância de uma atuação apropriada do professor/diretor na apresentação de seus exercícios. A contínua aprovação ou desaprovação por parte do professor/diretor limita a capacidade criativa de seus atores/alunos, os quais nunca rompem seus próprios limites e trabalham sempre na condição de um julgamento subjetivo e autoritário.

Para Spolin, o professor/diretor deve ser suficientemente sensível para não entrar em um jogo autoritário, fazendo prevalecer sua subjetividade e seus preconceitos, bloqueando os alunos/atores e matando o verdadeiro jogo que pode surgir em uma cena improvisada. Assim, seu trabalho deve ser muito delicado, pois, ao trabalhar com a espontaneidade e com um nível mais instintivo de seus alunos/atores, é necessário um cuidado grande para não personalizar dificuldades e fechar possibilidades em prol do que ele espera conseguir do grupo. No trabalho com a improvisação é fundamental dar espaço para que um grupo possa perder-se e voltar a encontrar-se, sem pressioná-lo em busca de um resultado imediato, mas sim propondo caminhos a seguir.

Viola Spolin desenvolve um vocabulário de trabalho que pretende eliminar o autoritarismo próprio da linguagem da educação tradicional. Assim, em vez de dizer que determinada improvisação foi "boa" ou "má", o professor pergunta ao público e aos atores que a fizeram se o foco da concentração do jogo foi alcançado ou não. Em vez de pedir a um determinado ator que projete sua voz ou que se coloque em outro lugar no palco para facilitar a visão do público, o professor pode dizer: "compartilhe sua voz com o público", "compartilhe a cena com o público", sem se dirigir a nenhum ator em particular, fazendo com que o grupo seja responsável pela qualidade do seu trabalho. Outro termo constantemente usado pela autora é o "fisicalização", ou seja, a apresentação dos exercícios em um nível físico e corporal e não apenas verbal e intelectualizado, proporcionando ao aluno uma experiência concreta e real do trabalho. O trabalho com a linguagem do professor/diretor é de fundamental importância para Spolin, pois "(...) todas as palavras que fecham portas, que têm implicações ou conteúdo emocional, que atacam a personalidade do aluno-ator ou mantêm o aluno totalmente dependente do julgamento do professor devem ser evitadas".[21]

O público é outro dos pontos-chave do trabalho da autora norte-americana e deve estar presente desde a primeira sessão de trabalho. Em quase todos os seus exercícios o grupo de atores-alunos é dividido em dois e, enquanto um grupo faz o exercício, o outro o observa e participa ativamente da avaliação junto com o professor/diretor. Assim, os alunos (crianças ou atores amadores) aprendem que não existe teatro sem público e que o que ele pode improvisar só serve se é compreendido por quem assiste e se se mantém seu interesse. Também os alunos, como público, aprendem a identificar os focos de concentração de cada jogo e a ver em seus companheiros dificuldades que são comuns a todos. O rompimento da quarta parede e a participação ativa da plateia, dando elementos para a improvisação, também são elementos trabalhados nos exercícios de Spolin e em seus espetáculos, assim como em todos do Second City e Story Theatre. Essa passa a ser entendida como uma parte orgânica do teatro, possibilitando ao aluno-ator incorporá-la como parceira e não como juiz, eliminando a tensão dessa relação.

Para esclarecer o que Spolin e posteriormente Paul Sills e seus demais seguidores entendem como improvisação, reproduziremos uma definição encontrada no final de *Improvisação para o teatro*:

> Improvisação – jogar um jogo; predispor-se a solucionar um problema sem qualquer preconceito quanto à maneira de solucioná-lo; permitir que tudo no ambiente (animado ou inanimado) trabalhe para você na solução do problema; não é a cena, é o caminho para a cena; uma função predominante do intuitivo; entrar no jogo traz para pessoas de qualquer tipo a oportunidade de aprender teatro; é "tocar de ouvido"; é processo, em oposição a resultado; nada de invenção ou de originalidade ou de idealização; uma forma, quando entendida, possível para qualquer grupo de qualquer idade; colocar um objeto em movimento entre os jogadores como um jogo; solução de problemas em conjunto; a habilidade para permitir que o problema da atuação emerja da cena; um momento nas vidas das pessoas sem que seja necessário um enredo ou história para a comunicação; uma forma de arte; transformação; produz detalhes e relações com um todo orgânico; processo vivo.[22]

Essa ampla definição do conceito de improvisação nos serve como resumo de tudo aquilo proposto neste trabalho,

pois coincide com as noções trabalhadas por outros teóricos do teatro e com a prática pesquisada junto à Liga de Improvisação Madrilenha (LIM) e, posteriormente, na Uma Companhia, Jogando no Quintal e na docência na Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Podemos destacar a ideia de processo *versus* resultado que descreve grande parte dos espetáculos profissionais de improvisação, aos quais assiste um público ávido pela própria construção de uma cena naquele instante, buscando um teatro vivo e presente. O mais interessante da improvisação, tanto como espetáculo quanto como ferramenta de formação, é deixar em evidência a construção de uma cena a partir da escuta dos elementos existentes no aqui e agora. Para isso, os atores devem ser capazes de se propor um "problema de atuação", que deve surgir da própria cena construída. Assim, o que nos interessa não é a resolução desse problema ou obstáculo, mas ver como os improvisadores chegam a essa resolução.

Em consonância com as propostas de Spolin e a partir da sua experiência como professora de improvisação, podemos afirmar que o essencial na formação do ator-improvisador é capacitá-lo para encontrar esse "problema de atuação", a partir da escuta do momento presente, e levá-lo a seu limite. O público sempre agradecerá ao ver os atores se emaranhando cada vez mais nos obstáculos criados por eles mesmos até o ponto de achar que é impossível resolver a cena e, então, como em um passe de mágica, o nó se desfaz e o desenlace se apresenta inesperado e surpreendente. Se os improvisadores estão esperando constantemente que esse "problema" aconteça no momento seguinte, deixando de escutar todas as propostas que já existem no presente, a improvisação se estanca e a ação não avança. Da mesma forma, se os atores estão constantemente resolvendo os problemas que surgem da cena, depois de algum tempo a improvisação deixa de ser interessante, pois se torna a repetição de uma mesma dinâmica e os problemas deixam de ter importância.

É importante que o ator-improvisador não busque o obstáculo, ele tem que ter confiança suficiente para saber que, na improvisação, mais do que esperar que o obstáculo surja, deve-se escutar os problemas que já estão em cena. Poderíamos dizer que o ator-improvisador não busca, ele encontra. Isso não quer dizer que essa escuta seja passiva, muito pelo contrário; é uma escuta ativa que aproveita o acaso de maneira inteligente e em prol de uma construção dramática interessante.

Para esclarecer com um exemplo, imaginemos que um improvisador começa sua improvisação sem nenhum tipo de premissa, simplesmente está aberto ao que possa surgir no momento. No instante em que vai dar o primeiro passo, range uma tábua no palco. Para um bom improvisador, isso é mais do que suficiente. A partir daí, terá que realizar uma escuta ativa, criando um espaço, personagem ou estado de ânimo que o ajude a desenvolver seu "problema de atuação", que, nesse caso, é "sempre que dou um passo, o piso pode ranger". Um improvisador inexperiente, talvez pela própria tensão de uma improvisação, pode desviar-se desse fato e se ater na espera de que "algo genial" surja sem saber que esse "algo genial" acabou de acontecer. O que faz com que qualquer estímulo seja interessante é a capacidade de escuta e de decisão e criação do improvisador a partir desse estímulo.

Os primeiros jogos teatrais propostos por Viola Spolin têm como objetivo ampliar a capacidade de observação e escuta do aluno-ator. São jogos simples que não necessitam de mais elementos do que os já existentes em qualquer aula, e seu objetivo é desenvolver a observação e a percepção de nós mesmos e do ambiente ao nosso redor, concentrando nossa atenção no momento e no lugar presentes. Esse primeiro contato com os jogos teatrais é o mais importante e delicado, pois pretende desenvolver nos alunos ou atores uma sensibilização para a observação e a escuta, além de potencializar o trabalho em grupo e a fisicalização de objetos imaginários, espaços ou sentimentos.

A) SESSÕES DE ORIENTAÇÃO

Esses primeiros jogos estabelecem uma metodologia de solução de problemas cênicos sem entrar na interpretação, apresentando ao aluno uma consciência de si mesmo, dos objetos e do ambiente que o circunda. Também é o primeiro passo para a quebra da dependência aluno-professor, além de apresentar o compromisso de cada aluno-ator com o público, transformando-o em um avaliador do trabalho junto ao professor. É o que a autora chama de "sessões de orientação", que não devem ser vistas apenas como um processo introdutório, e sim como o primeiro passo para a criação de uma conexão e de uma nova realidade para o aluno iniciante, daí deriva sua importância. Para Spolin "(...) Mesmo os atores altamente treinados se beneficiam da comunicação clara e das definições de termos que a experiência da orientação lhes traz".[23]

B) SESSÕES DE INTRODUÇÃO DAS TRÊS PERGUNTAS BÁSICAS DA IMPROVISAÇÃO TEATRAL: ONDE?, QUEM? E O QUÊ?

Passadas as primeiras sessões de orientação, a autora propõe a introdução das três perguntas básicas em uma improvisação teatral: Onde?, Quem? e O quê?

Nos jogos teatrais, o estabelecimento do "onde" é fundamental para que o aluno possa começar sua criação a partir das relações que esse espaço lhe sugere. Além de estabelecer o espaço, é importante que o ator aprenda a se mover no palco de maneira orgânica e de acordo com o que a cena exige. Para estabelecer o espaço, precisamos de referências que possam comunicar ao público exatamente onde estamos sem a necessidade da palavra ou da cenografia. Essas referências são, para Spolin, a utilização dos objetos que são próprios a esse espaço e que o definem. Para concretizar o "onde", necessitamos estar preparados para definir o que utilizaremos, ou seja, a atividade que desenvolveremos. Se quero dar a ilusão de estar na cozinha, posso começar a picar legumes ou ligar a lavadora de pratos. Dessa forma, minha atividade cria o espaço. Segundo Spolin, "(...) através da discussão e da apresentação de perguntas orientadas, os alunos-atores concluem que nós sabemos onde estamos através dos objetos físicos à nossa volta".[24]

Para Spolin, a cena teatral improvisada é, resumidamente, um jogo de relações humanas. Assim, o estabelecimento do "quem" é fundamental para o entendimento e para a construção da ação dramática. Normalmente, o que define os personagens ou os papéis no teatro é o mesmo que os define na vida cotidiana: seu comportamento. Sabemos que duas pessoas que conhecemos são um casal porque se beijam, assim como sabemos que duas pessoas não se conhecem porque não se olham etc. A observação das relações humanas é fundamental para o ator-improvisador, uma vez que tem que construir um personagem em pouquíssimos segundos e defini-lo não somente para o público, mas também para seu companheiro de cena.

Uma atividade, o "quê", também pode definir um personagem e sua relação com os demais. Assim, se um ator começa uma improvisação limpando uma grande vitrine, temos informação suficiente do lugar e do personagem, ainda que possamos quebrar as expectativas do público e transformá-lo em algo totalmente diferente. O importante é esclarecer aos alunos/atores que cada ação no palco deve ter uma razão de ser, deve criar algo com que os demais possam jogar e contribuir para a construção de cena. Esse "algo" pode ser um espaço, uma atividade ou um papel, o importante é que seja claro e abra as possibilidades da improvisação ou jogo teatral.

O processo de trabalho de Viola Spolin é progressivo e parte da sensibilização do aluno-ator, da escuta de si mesmo, de seus companheiros e do espaço na construção de cenas improvisadas a partir do estabelecimento de espaços, personagens ou atividades. Está claro que a construção de improvisações também acontece de forma gradual, desde jogos mais simples até jogos que trabalhem com sugestões do público, elementos de vestuário, cenografia etc.

Como já havíamos dito antes, é impossível abarcar toda a complexidade dessa metodologia no âmbito deste livro.

Entretanto, parece-nos relevante ressaltar que o objetivo de Spolin é que o aluno-ator vá se familiarizando com a utilização de uma ação interior, ou seja, com a fisicalização de um sentimento e com uma atividade ou ocupação que denote um espaço ou relação, criando um conflito ou "problema de atuação" que desenvolva a ação improvisada.

A ação interior é definida por Spolin como fisicalização do sentimento e substitui o termo "emoção". O trabalho da autora norte-americana visa alcançar um grau de sinceridade na atuação de seus alunos-atores a partir de sua implicação no jogo e da concentração no foco de atenção ou nos objetivos. Podemos dizer que é um caminho indireto que pode levar à expressão do sentimento ou emoção de um determinado personagem, mas que não busca a emoção pessoal do ator.

Spolin se preocupa em diferenciar seu trabalho do psicodrama. Segundo a autora, o objetivo dos jogos teatrais não é reviver emoções antigas pessoais em cenas, mas sim criar situações de jogo que permitam que as emoções do momento aflorem se forem necessárias. Sua metodologia sempre se centra no "aqui e agora" e, ainda que desenvolva dinâmicas que trabalhem a ação interior, não tem um caráter terapêutico, senão pedagógico. Destaca, ainda, a necessidade de interromper qualquer exercício em que os participantes estejam trabalhando com seus sentimentos pessoais e não com os objetivos do jogo, para evitar o que se chama de exibicionismo. Segundo a autora, no psicodrama,

> (...) a estrutura dramática é a única semelhança com o teatro. (...) O aluno-ator não deve fugir para o seu universo subjetivo e "emocionar-se", nem deve intelectualizar sobre o "sentimento", o que apenas limita a expressão do mesmo. A plateia não deve interessar-se pelo sofrimento, alegria ou frustração pessoal do ator que está interpretando. É a habilidade do ator para interpretar o sofrimento, alegria e frustração do personagem o que nos mantém cativos.[25]

Colocando à parte a utilização das técnicas de Spolin como método de ensino teatral e como improvisação-espetáculo, diversos diretores americanos, entre eles seu filho Paul Sills, também utilizaram os Jogos Teatrais como instrumento para interpretação e criação de cenas no teatro tradicional. Assim, podemos dizer que Viola Spolin influenciou enormemente pedagogos, diretores e atores que nos Jogos Teatrais encontraram as mais diversas aplicações. "Empregar os jogos poderia mais facilmente trazer o ator para dentro do 'espaço' (o palco 'naquele momento') e para fora de sua própria mente proibitiva. Os jogos serviriam como um portal para 'brincar/jogar' em vez de atuar."[26]

Observamos como se repetem as afirmações que acreditam que a improvisação, em sua vinculação direta com o jogo, é um método que permite trabalhar o momento presente e suas relações, afastando a atuação de uma série de regras preestabelecidas e proibitivas. Mais uma vez a espontaneidade é buscada como uma maneira de retornar a atuação à escuta do aqui e do agora e às inúmeras possibilidades de reação a ela, criando uma organicidade que une atores e público em cumplicidade criativa.

Capítulo 7
REAÇÃO TRANSFORMADORA DO TEATRO

THE COMPASS PLAYERS E THE SECOND CITY – PAUL SILLS

The Compass Players e The Second City têm em comum, além da prática da improvisação como espetáculo, a colaboração de Paul Sills na sua fundação e na formação de suas linhas de trabalho. Esses coletivos, sobretudo The Second City, contribuíram decisivamente para a construção da recente tradição do teatro improvisado nos Estados Unidos, que, posteriormente, influenciou os demais formatos de improvisação nos outros países da América e Europa.

The Compass Players foi pioneiro na utilização da improvisação diante do público em Chicago nos anos de 1950. Posteriormente, The Second City surgiu como uma importante referência do espetáculo improvisado, criando o conhecido formato de improvisações curtas a partir de títulos do público, comumente utilizado pela maioria dos espetáculos atuais de impro-espetáculo.

A importância desses coletivos na tradição recente do teatro improvisado nos Estados Unidos e sua influência nos atuais formatos de impro-espetáculo em outros países justificam sua inclusão neste estudo. Mais que isso, a participação de Paul Sills, filho de Spolin, em sua fundação e desenvolvimento, amplia o olhar sobre a utilização dos Jogos Teatrais na improvisação como espetáculo da segunda metade do século XX.

Esses coletivos transformaram a maneira do fazer teatral, introduzindo a improvisação sob os mais variados formatos de espetáculo. São os principais responsáveis pela difusão da impro-espetáculo e influenciaram o Match de Improvisação, além de muitos outros formatos de *talk show* e improvisação na TV na atualidade.

Seus objetivos se aproximam da transformação da prática teatral, abrindo espaço para a participação do público, eliminando as distâncias entre eles e os atores, além de apostar em uma construção dramatúrgica feita no calor da ação. Isso não quer dizer que essas experiências não pretenderam contribuir para uma transformação social, mas seu principal enfoque e objetivo passam necessariamente por uma mudança no fazer teatral contemporâneo.

Paul Sills foi um dos principais responsáveis por divulgar e ampliar a metodologia de Spolin. Trabalhou a improvisação como espetáculo e ajudou a lançar várias companhias de improvisação no mercado teatral profissional nos EUA na segunda metade do século XX. Em uma entrevista concedida a Laurie Ann Gruhm,[1] Sills se autodefine como uma pessoa muito influenciada pelas propostas de sua mãe e por ter nascido e crescido em constante contato com o teatro e com os jogos tradicionais. Sills participou de todos os *workshops* de jogos teatrais na Hull House em Chicago e, por influência de sua mãe, leu muitos contos de fadas, além de jogar muitos jogos tradicionais oriundos da experiência de Spolin com as pesquisas de Boyd.

Paul Sills ingressou na Universidade de Chicago em 1948 e começou seu percurso teatral em um importante grupo de teatro universitário, destacando-se como um diretor brilhante. Com David Shepherd, entre outros, fundou The Compass Players em 1955, a primeira companhia de improvisação teatral dos Estados Unidos. Inspirado pelos jogos teatrais e pela estrutura do cabaret satírico, Sills criou um formato de espetáculo no qual a plateia participava ativamente e os atores improvisavam cenas vinculadas à realidade dos assistentes. Segundo Sills (1987), o teatro é a realidade compartilhada – a imagem do humano –, e o The Compass Players fazia um teatro que pretendia espelhar essa imagem e refletir a consciência da comunidade que compartilhava da experiência teatral. O grupo era composto por atores e voluntários que participavam de *workshops* dados por Spolin, que retornou a Chicago a pedido de Sills e Shepherd. Segundo o diretor norte-americano, "(...) a plateia podia esperar processo, não perfeição, ao assistir aos jogadores no palco criando cenas e personagens diante de seus olhos. O resultado, quando funcionava (o que era frequente), era espetacular."[2]

Sills, junto ao The Compass Players, pretendia encontrar na improvisação-espetáculo uma forma de refletir, no mesmo momento em que se produz o encontro de várias pessoas em torno de uma apresentação teatral. The Compass Players conseguia manter o interesse da plateia e inverter suas expectativas para a construção de uma cena cujas bases são a espontaneidade, a escuta e a criatividade. Assim como sua mãe, Sills exigia a presença da intuição na ação teatral e encontrou nos jogos teatrais uma ferramenta de desenvolvimento da espontaneidade e da comunhão com o público. Essa comunhão se mostrou fundamental para explorar o complexo mundo humano e de suas relações através do jogo e da improvisação.

The Compass Players se dissolveu no final dos anos de 1950, mas deixou uma grande influência que deriva na formação de diversos grupos de improvisação teatral em Nova York, St. Louis, entre outras cidades americanas. Influenciada por essa primeira experiência em Chicago da década de 1950, a técnica dos jogos teatrais de Viola Spolin é conhecida e praticada por diversos coletivos teatrais, pedagogos etc. Paul Sills começou a se destacar no meio teatral profissional e seguiu seu percurso na pesquisa da impro-espetáculo, fundando outros coletivos que também marcaram a história recente do teatro americano.

The Second City foi cofundado por Sills em Chicago, em dezembro de 1959, e foi formado pelos atores Roger Corroer, Severn Darden, Andrew Duncan, Barbara Harris, Mina Koib, Eugene Troobnick e pelo músico Bill Mathieu. Teve um sucesso imediato de crítica e público e é considerada uma das principais companhias do teatro americano do século XX. Atualmente, The Second City, sem a presença de Paul Sills, tem em cartaz vários espetáculos de improvisação realizados regularmente em suas sedes em Chicago, Toronto, Las Vegas, Detroit e Cleveland, além de espetáculos em turnê por todo o mundo, participação no cinema e na televisão e oficinas de formação e treinamento nas técnicas de improvisação em Los Angeles. Essa companhia é considerada o grupo de trajetória mais longa na impro-espetáculo da história do teatro americano, sendo uma referência fundamental ao desenvolvimento da improvisação no país.

Paul Sills coordenou The Second City de 1959 até 1965, com uma enorme popularidade, atuando na Broadway e off-Broadway, fundando uma tradição em improvisação como espetáculo nos Estados Unidos. Para comprová-lo, basta dizer que The Second City foi o pioneiro no formato típico de impro-espetáculo composto por impros curtas a partir de sugestões do público.

A trajetória do grupo se desenvolveu a partir dos anos de 1950, lançando parte dos atores, escritores e diretores mais importantes dos Estados Unidos como John Belushi, Harold Ramis, Betty Thomas, entre outros. Nos anos de 1970, The Second City se lançou definitivamente com a abertura de um programa televisivo que marcou a história, *The Saturday Night Live*, alcançando grande popularidade, a qual vem mantendo até hoje. Passando por diversas transformações em sua composição, trabalhando tanto o teatro como a televisão e se adaptando aos novos tempos, The Second City resiste até hoje como um dos mais importantes grupos teatrais de seu país. Sua vinculação estreita com a denúncia da realidade política e econômica se fez presente no acontecimento mais importante deste século, o ataque às torres gêmeas. Sobre sua trajetória na década atual, o grupo afirma:

> O mercado quebrou. Empresários mentiram descaradamente. Presidente Bush negou envolvimento em um escândalo e havia tumulto no Oriente Médio. Nos dias seguintes aos ataques terroristas, no 11 de setembro, The Second City encarou seus próprios pequenos desafios. Embryos on Ice, que estreou duas semanas após o ataque, permitiu que as pessoas rissem de algo. Em novembro, Holy War Batman permitiu que as pessoas rissem de seus próprios medos e preconceitos resultantes dos ataques.[3]

O trabalho com a improvisação permite que o grupo dê, à sua maneira, uma resposta rápida aos acontecimentos atuais. Percebemos que essa é uma das principais características da improvisação, que acabam despertando o interesse do público em ver no palco algo que tem uma relação íntima com o presente, que, como a história e a vida do indivíduo e da comunidade, está em permanente processo.

Outro ponto forte da trajetória do grupo desde sua fundação é a divulgação das técnicas de improvisação, originalmente herdadas de Viola Spolin, ao grande público americano. Atualmente, o grupo desenvolve um projeto de treinamento nas técnicas de improvisação experimentadas por eles em seus 50 anos de trajetória artística com os mais diversos públicos. Sua formação se divide em três categorias: os Training Centres, destinados a crianças e adultos de níveis diferentes; o Creative Education, presente somente no Canadá e destinado a estudantes, professores, diretores e demais trabalhadores do ensino secundário; o Second City Communications, destinado ao treinamento de pessoal de empresas e demais setores de negócios.

Em seu início, tanto The Compass Players quanto The Second City começaram a funcionar não como teatros, mas como uma espécie de cabaré, onde se bebia, ou um *pub*, muito por questões legais e devido às dificuldades em abrir e manter um espaço idôneo para suas atuações. São coletivos que começaram de maneira amadora e se profissionalizaram pouco a pouco. Ambos sempre tiveram em sua origem uma preocupação política e social, acreditando que a relação entre seres humanos, entre atores e público só é realmente possível em um espaço livre dos jogos. Segundo Paul Sills, "quando você deixa todos os problemas da vida de lado e investe em resolver problemas dentro das regras do jogo – e como as regras são sempre sobre o que acontece com a pessoa para quem você está respondendo –, isso cria um senso de comunidade".[4]

Aliado a isso, o humor foi para The Compass Players e continua sendo para The Second City uma expressão fundamental em suas improvisações, que os aproxima de seu público e lhes permite denunciar a realidade, evidenciando seu caráter absurdo e cômico. Assim, vemos como, mais uma vez, a comicidade surge intimamente vinculada à improvisação e à denúncia da realidade imediata.

Paul Sills esteve, ainda, fortemente vinculado ao movimento de 1968 nos Estados Unidos e sempre se preocupou em poder fazer do teatro algo próximo à realidade e relevante para a comunidade. Suas primeiras experiências com a improvisação teatral haviam sido pensadas para a classe trabalhadora. Entretanto, seu maior público sempre foi os universitários e os intelectuais.

Dentro dessa constante preocupação de influenciar a sociedade por meio do teatro participando ativamente da situação política e social de seu país, Paul Sills, sob a influência do movimento de 68, criou o Story Theatre em 1969, o qual apresentou ao público americano, infantil e adulto, um novo formato de espetáculo teatral baseado em contos de fada e histórias orais, principalmente oriundas da tradição celta e da velha Inglaterra. Esses contos e histórias, baseados em nossa cultura comum, acabam por revelar novas perspectivas de entender a realidade.

Desde seu retorno a Chicago em 1963, Sills começou a desenvolver uma técnica de construção de espetáculos a partir de contos populares, "tales", utilizando a improvisação como ferramenta fundamental. O Story Theatre é fruto dessa investigação. Inicialmente baseado em contos dos irmãos Grimm, Sills pretendia comunicar uma leitura atual e comprometida politicamente que pudesse revelar, sem mudar em nada a narrativa deles, aspectos da sociedade atual, comunicando-se diretamente com o público. Contar histórias, para o diretor norte-americano, seria uma maneira de estar no mundo e compartilhar essa experiência.

Diante da amplitude de espaços, personagens e tempos que marcam a narrativa dos contos de fada, a solução encontrada por Sills foi propiciar um espaço de livre interação entre os atores que seriam os responsáveis por criar todos esses ambientes imaginários, possíveis somente por meio do jogo e da improvisação. Na entrevista citada anteriormente, Sills fala da aplicação das técnicas de Viola Spolin como forma de elucidar e potencializar o sentido dos contos tradicionais. Segundo o diretor, respondendo sobre sua principal influência para a criação do Story Theatre: "a resposta é Spolin (com todo respeito a Shakespeare e Brecht); ela ensina genuinamente, e eu estou próximo a isso."[5]

Seu trabalho inicia-se procurando tornar o invisível visível, um jogo presente no ficheiro de Spolin. O diretor percebe que o jogo com objetos invisíveis permite que o oculto emerja não apenas na pantomima, que é um aspecto secundário, mas principalmente na relação que se estabelece com o outro, seja ele o espaço, o companheiro de cena ou o público ou, inclusive, todos eles juntos. Esses objetos invisíveis no espaço são o estopim da relação entre o que não se vê e a realidade criada e, na relação com o outro, acabam por potencializar a imersão de um mundo de coisas escondidas, revelado também nos contos de fada por meio de metáforas e da grande carga simbólica neles contida. Para Sills, a principal questão para o Story Theatre seria "quando o invisível (ainda não emergido, do lado de dentro, desconhecido) torna-se mágica de teatro visível, visto e percebido! Esse 'eu oculto', a propósito, e esse 'eu interior invisível' são a essência dos contos de fadas."[6]

As técnicas criadas por Spolin, e desenvolvidas por Paul Sills nos grupos teatrais que fundou e dirigiu, pretendem aproximar o jogo, como espaço da liberdade, à arte teatral e aproximar o teatro ao momento presente e à realidade do público que assiste a ele. Seja trabalhando a improvisação como espetáculo ou como ferramenta de construção de espetáculo, Spolin e Sills marcaram a história recente do teatro norte-americano e abriram um importante precedente para a criação de grupos de improvisação no país. Segundo a diretora norte-americana, seu filho foi o principal responsável pela divulgação de suas propostas internacionalmente e trouxe sua metodologia para dentro do teatro profissional, ampliando suas possibilidades e influenciando determinantemente o teatro improvisacional de seu país.[7]

É importante ressaltar a preocupação constante de ambos quanto à formação das pessoas que experimentam o jogo teatral e a improvisação, como alunos, atores ou público. Suas teorias e a prática levadas a cabo por mãe e filho sempre estiveram vinculadas à realidade social, e a transformação da realidade social parte da transformação do homem por meio do jogo e do drama. "Para Sills a ideia de comunidade demanda a urgência de fazer teatro. Ele considera seu trabalho 'parateatral', 'corre ao lado do teatro'."[8]

Até sua morte em junho de 2008, Paul Sills seguiu desenvolvendo seu trabalho com a improvisação no comando de uma importante companhia teatral, Sills & CO, e junto à Nichols e George Morrison criou uma escola na cidade de Nova York, a New York's New Actors Workshop, destinada ao ensino dos jogos teatrais.

O MATCH DE IMPROVISAÇÃO — ROBERT GRAVEL E YVON LEDUC

O Match de Improvisação surgiu em 1976, criado por Robert Gravel e Yvon Leduc. Conta-se que ambos assistiam, em um bar, a uma partida de hockey no gelo, esporte nacional do Canadá, e começaram a fazer uma série de ações "ao improviso", parodiando o mundo esportivo, e rapidamente se deram conta de que todo o bar havia deixado de ver a partida para olhá-los. No dia seguinte, combinaram de se encontrar no mesmo bar para fazer o mesmo, e o público foi aumentando com o passar das semanas. Passados alguns meses de conversas, encontros e treinamentos com atores e atrizes profissionais interessados na improvisação, decidiram construir um espetáculo teatral baseado

nas técnicas de improvisação e com a estrutura do hockey no gelo. Essa anedota sobre o surgimento do Match, descrita por Koldobika em seu livro *Explorando o match de improvisação*, ressalta alguns elementos fundamentais que caracterizam o Match de Improvisação que consideramos importante analisar.

O Match começa como um jogo, uma paródia, um divertimento de dois atores em seu dia de folga. Esse caráter aberto e descontraído presente no Match desde suas origens é fundamental para se entender a grande receptividade do público ao espetáculo em vários países do mundo. Público e atores compartilham o prazer do jogo, do risco e da criação no momento. Assim, o Match nasce como um evento diferenciado tanto para os atores como para o público.

Robert Gravel e Yvon Leduc eram atores profissionais em atividade. Anteriormente, já haviam investigado possíveis estruturas para um espetáculo totalmente improvisado, sem concluir um formato específico. Ainda que o Match, em um primeiro momento, comece como algo em que público e jogadores buscam se divertir, deve-se ressaltar que foi criado por atores em contínuo exercício da profissão. Essa característica será muito importante quando mais tarde falarmos do treinamento do ator-improvisador. Entretanto, não pretendemos com isso descartar o fato de que o Match é um jogo aberto a ser praticado em diferentes níveis, desde ligas profissionais que disputam campeonatos em todo o mundo até grupos de estudantes, aposentados, profissionais liberais, entre outros, que se dedicam a jogar o Match e a desfrutar com ele. Koldobika (1998), por exemplo, o aproxima à pedagogia e o explora como uma ferramenta de crescimento pessoal e coletivo, por meio do desenvolvimento da criatividade e da imaginação, entendendo-o como algo lúdico em que ator e público fazem parte de um processo de crescimento, divertimento e prazer.

Nosso objetivo nesse estudo sobre o Match de Improvisação é descrever e analisar uma das mais conhecidas e praticadas formas de espetáculo de improvisação: sua origem, sua estrutura, técnica e prática. Para isso se faz necessário contextualizar seu surgimento e a implantação da Liga Nacional de Improvisação (LNI) do Canadá, grupo criado por Gravel e Leduc e que se dedica ao Match até os dias atuais.

O Match surge da urgência de renovação do conceito de teatro. Os atores sentem a necessidade de participar mais ativamente da criação de um espetáculo, da mesma forma que o público também reclama um espaço mais amplo que a tradicional plateia. Praticamente todas as propostas de improvisação analisadas aqui acabam por abrir um novo campo de treinamento e de expressividade para o ator, potenciando o caráter efêmero do acontecimento teatral.

Em 1977 surgem os primeiros matches de improvisação da LNI dentro da programação do Théâtre Expérimental de Montréal (TEMC). Estavam previstas apenas quatro funções, mas diante do êxito imediato e da demanda do público, de atores e de escolas de teatro interessados na novidade, organizaram-se 17 matches na primeira temporada. No ano seguinte, o espetáculo já contava com 6 equipes e mais de 60 artistas. Das décadas que se seguiram até hoje, o formato conquistou vários países em todo o mundo e atualmente é praticado na América do Norte, Europa, América Latina e Oceania.

O formato nasce na parte francófona do Canadá, o que faz com que sua expansão se dê primeiramente nos países de língua francesa. A Argentina foi o primeiro país de língua hispânica no qual se praticou o jogo; posteriormente o Match se expandiu a vários países da América Latina. No Brasil, após uma série de experiências não profissionais, o Match estreou em dezembro de 2006 em Belo Horizonte, na Sala Ceschiatti, como espetáculo de formatura do Centro de Formação Artística da Fundação Clóvis Salgado, sob minha direção. Nos anos seguintes consolidou-se como espetáculo profissional em temporadas regulares com a Uma Companhia (grupo surgido dessa primeira formação).

A popularidade do Match cresceu no Canadá no final da década de 1970. Em 1982 constituiu-se definitivamente sua grande repercussão com a retransmissão ao vivo da final da 6ª temporada da LNI pela Radio-Québec. Posteriormente, o Match seria difundido semanalmente pela Telé-Québec, o que contribuiu para sua expansão a outros países. O primeiro mundial de Match de Improvisação ocorreu em 1985, em Montreal e em Québec. O segundo realizou-se na França, em 1986; o terceiro, na Suíça, em 1988; o quarto, na Bélgica, em 1990; o quinto, em Québec, em 1992; o sexto, em Marcq-en Baroeul, na França, em 1998; o sétimo, em Grenoble, na França; e o oitavo, em Montreal, em 2002. A partir de 1998, a LNI efetuaria adaptações da fórmula original para a retransmissão televisiva do mundial em associação com o festival Just pour Rire. A importância dessa retransmissão não se reduziu ao aumento do público familiarizado com o Match, também influenciou sua estrutura. Segundo a entrevista realizada a Fabio Mangoline, jogador convidado ao mundial de 2002 em Montreal: "O público votava com mais dois juízes e havia um terceiro juiz, que era Yvon Leduc, e que ficava em cima com uma televisão, ele ficava verificando se era bom ou não através do televisor."[9]

Em Madri, o Match começou a ser conhecido em 1993. Caster Cicardini e Pablo Pundik organizaram os primeiros cursos e, em 30 de abril de 1993, produziu-se a primeira competição de Match de Improvisação da capital espanhola. Depois de dois anos sem atividades regulares, com a chegada do improvisador Esteban Roel, começaram as atividades regulares de pesquisa em improvisação e as temporadas de Match de Improvisação, em cartaz até hoje. Em 1999 foi criada, com o fim de seguir explorando sobre a improvisação teatral, a Liga de Improvisación Madrileña (LIM), com quatro objetivos primordiais: investigar e desenvolver as técnicas de improvisação no teatro; formar e aperfeiçoar atores; difundir a improvisação teatral como espetáculo e montar espetáculos de improvisação. Em 2005 a LIM se dissolve dando lugar ao coletivo Impromadrid, que abandona as temporadas regulares de Match investindo em espetáculos de improvisação mais autorais e não competitivos. Atualmente, o Impromadrid conta com diversos espetáculos de improvisação com temporadas regulares no Teatro Alfil, realiza há mais de quatro anos o Festival

Internacional de Improvisação na Casa de América (FESTIM), em Madrid, e é uma das principais referências europeias do gênero. O Impromadrid esteve em algumas ocasiões no Brasil participando de três eventos: II Festival Internacional de Improvisação Jogando no Quintal (2007 – São Paulo), Encontro de Impro (2007 – Belo Horizonte) e Festival Internacional de Improvisação (FIMPRO) em 2011 e em 2013. Sua trajetória influenciou a prática do Match de Improvisação no Brasil, uma vez que a metodologia de treinamento do ator-improvisador desenvolvida neste livro e que resultou na primeira montagem de Match no nosso país é desenvolvida também a partir das experiências nessa companhia.

Cada liga, profissional ou amadora, desenvolve seu próprio estilo de jogo, entretanto o Match pode ser jogado entre equipes de diferentes ligas, ampliando a possibilidade de troca de estéticas, técnicas e estilos no palco, diante do público. Essas partidas só são possíveis devido à existência de um regulamento oficial criado e difundido pela LNI e utilizado pelas diversas ligas de improvisação no mundo. As regras são a linguagem comum que permite a confrontação entre times de diversas nacionalidades, culturas e estilos. Por isso dedicaremos parte deste trabalho à estrutura e às regras do Match de Improvisação partindo sempre de duas fontes: a experiência prática com a LIM e a investigação sobre a LNI e outras ligas da Argentina, Itália, Colômbia, Peru e México.

DINÂMICA DO JOGO

O Match é, sobretudo, um jogo coletivo. Constitui-se de duas ou mais equipes que se enfrentam em uma área de jogo retangular. Cada equipe ocupa um dos lados do campo. No caso de duas equipes, estas se situam uma em frente à outra, ainda que se possa chegar a ocupar os demais lados do campo quando se joga com três ou quatro equipes.

Originalmente, as equipes eram formadas por seis jogadores e um treinador. Atualmente, nos mundiais e encontros de improvisação, joga-se com quatro jogadores, e a figura do treinador se encontra bastante debilitada. Pretende-se, ainda, que haja um número similar de jogadores e jogadoras, possibilitando assim um equilíbrio nos papéis da Impro.

Normalmente o Match de Improvisação se desenvolve da seguinte maneira: o público recebe ao entrar um "objeto para arremessar" (uma bolinha, um chinelo de plástico etc.), o cartão de votação com as cores de cada time e o regulamento oficial do Match. O músico (ou uma banda, no caso brasileiro) dá as boas vindas, e o mestre de cerimônias explica a função de cada um dos objetos e "aquece" o público com jogos interativos. O "objeto para arremessar" deve ser lançado à área de jogo quando algo não for do agrado do público. O cartão deve ser mostrado no momento da votação com a cor correspondente à equipe favorita na última improvisação. Por último, o regulamento pode ser consultado no momento de dúvidas com relação à arbitragem. O público se vê dentro do jogo e participa ativamente.

Sempre acompanhado de música, o mestre de cerimônias passa à apresentação dos times. Em alguns casos os times, ao entrar em campo, realizam um aquecimento diante do público com exercícios básicos de improvisação de no máximo cinco minutos, voltando em seguida ao vestiário. Enquanto isso, o mestre explica ao público algumas noções básicas sobre o Match. Posteriormente o mestre apresenta o trio arbitral, que entra somente sob os protestos do público. Os ajudantes de árbitro revisam o campo e fazem um sinal a ele, que autoriza a entrada das equipes. As equipes voltam com sua apresentação, individual ou conjunta, havendo sempre um pequeno cumprimento que lhes caracteriza diante do público. Por último, o mestre apresenta o músico e este apresenta o mestre.

Acabadas as apresentações dos membros do Match de Improvisação, passa-se ao hino de cada liga de improvisação, que é cantado por seus componentes, acompanhados pelo músico. Os times ocupam seus lugares, cumprimentam o árbitro, os capitães se cumprimentam e, ao sinal do árbitro, o mestre de cerimônias dá início ao primeiro tempo do Match com uma buzina ou apito. Acompanhados pelo músico, as equipes e o público fazem soar um ritmo com as palmas ("tata, tatata, tatatata, tata") que é interrompido pelo apito do árbitro, que se dispõe a ler o primeiro cartão da improvisação da noite. Antes da leitura de cada cartão, e ao final de cada improvisação, público e jogadores voltam a acompanhar com as palmas esse mesmo ritmo.

CAMPO DE JOGO

O Match se joga em uma área retangular, campo de jogo ou *pati-noire*, que não deverá ser abandonada pelo jogador durante a improvisação. O campo de jogo mede, segundo Koldobika (1998), 4,5m x 6m e 1m de altura, entretanto cada liga o adapta às suas necessidades e condições econômicas. O campo se encontra no centro do espaço completamente rodeado pelo público. Aos lados do campo, fora do espaço de jogo, ficam os bancos de cada uma das equipes. Os improvisadores devem entrar em campo, ainda que somente para realizar sons do banco. Uma vez dentro, o jogador que queira sair da improvisação não pode abandonar o campo, devendo agachar-se em uma de suas laterais. Ao árbitro é permitido acompanhar a improvisação dentro do campo.

DURAÇÃO DO JOGO

Segundo o regulamento da LNI do Canadá, uma partida de Match tem uma duração de 90 minutos, divididos em três tempos de 30 minutos, com descanso de 10 minutos entre cada período. Na Espanha e América Latina, realizam-se dois tempos de 35 minutos, com um descanso de 15 minutos entre eles, nos quais o público pode comentar as improvisações e descontrair-se. Os três tempos canadenses obedecem a uma estrutura do hockey; no Brasil, como também na Espanha, o esporte nacional é o futebol, por isso, nesses países, a estrutura do jogo acaba assemelhando-se mais aos gramados do que à pista de gelo.

O CARTÃO DE IMPROVISAÇÃO

Os cartões de improvisação são escritos por uma comissão composta de membros das diferentes ligas que participam da partida, não sendo esses jogadores treinadores. Também é função

dessa comissão eleger os títulos propostos pelo público. Quando a partida se dá entre diferentes ligas de improvisação, pode-se criar um acordo entre os estilos comuns às ligas, além da duração das improvisações, categorias etc.

No cartão de improvisação vem indicada toda a informação necessária para desenvolvê-la. Exemplo:

Tipo ou categoria da improvisação: mista ou comparada
Título da improvisação: A hora H
Número de jogadores: 1
Duração da improvisação: 2'30"
Estilo: cruzada

A improvisação pode ser do tipo *mista* ou *comparada*. Em uma improvisação do tipo mista, o mesmo número de jogadores de cada um dos times deve ir ao campo para improvisar conjuntamente sobre o mesmo tema, e o público deve votar no time de sua preferência. Em uma improvisação do tipo comparada, cada time realiza sua improvisação sobre o mesmo tema separadamente, sendo a ordem decidida por um dado lançado pelo árbitro, e o público deve votar na improvisação que mais gostou.

O título da improvisação pode ser uma letra, uma palavra, uma frase, um poema, um desenho etc. Ao contrário do que possa parecer, o título não determina uma maneira única de se pensar uma improvisação, serve apenas como um estímulo ao treinador e aos improvisadores, que devem criar um esboço dramatúrgico a partir de livres associações. Quanto menos óbvia a relação entre o título e a improvisação, mais interessante o jogo. O título, ou tema, é sempre um deságio aos jogadores e deve ser pensado como tal, o cuidado com a oferta do público estabelece a conexão de cada time com a plateia e isso se reflete na cena. Segundo Santiago Sánchez: "O tema nunca é um pretexto, portanto é uma alegria quando o tema é mais elaborado. (...)."[10]

No cartão de votação também vem o número de jogadores, que pode variar de um a todos os componentes de um time. Normalmente o número de jogadores para ambos os times é o mesmo, ainda que se possa determinar que a equipe X deverá jogar com três jogadores e a Z com dois, ou que serão as mulheres da equipe X contra os homens da equipe Z etc.

A duração da improvisação pode oscilar entre 20 segundos e 7 minutos nos matches, e diversas ligas de improvisação, inclusive a LNI, podem ter improvisações de maior duração, chegando até a 8 minutos ou mais.

Os estilos determinam uma série de características que conduzem a improvisação, independentemente de seu tema. Cada liga de improvisação trabalha certos estilos aprendidos de outras ligas ou desenvolvidos em suas dinâmicas de treinamento. Aí vão alguns exemplos:

Continuada[11] – É sempre uma improvisação comparada. A primeira equipe deve entrar em campo de jogo e começar uma situação com alguns personagens. A outra equipe deve estar atenta ao que se desenvolve no campo. Ao final do tempo marcado para sua duração, após o apito do árbitro, o segundo time deve substituir os jogadores do primeiro, mantendo seus personagens e a plataforma inicial. Cabe ao segundo time encontrar um desenvolvimento e um final para a história criada pelo primeiro.

Musical – Pode ser uma improvisação comparada ou mista. Consiste em uma paródia do gênero musical. Os jogadores devem improvisar introduzindo canções improvisadas pelo jogador e pelo músico quando considerarem oportuno. Como no teatro musical, as histórias criadas são potencializadas pelos solos, duetos e/ou coros dos personagens.

Verso – As improvisações podem ser comparadas ou mistas. Consistem em improvisar falando somente em verso. O tipo de versificação utilizada é variável e depende da tradição métrica de cada país e idioma.

Sem Palavras ou *com idioma inventado* – As improvisações são comparadas e nelas os atores não podem utilizar a palavra, ou, se o fazem, devem fazê-lo com idioma inventado. Todo tipo de sons vocais é permitido e pode contribuir com o desenvolvimento da improvisação.

Com objeto – As improvisações podem ser comparadas ou mistas. O árbitro ou o mestre solicita ao público algum objeto. Depois da leitura do título, os ajudantes levam à área de jogo o objeto e as equipes devem improvisar manipulando-o de diversas maneiras, ampliando sua possibilidade de significação e transformando-o em "protagonista" da Impro.

Sem fronteiras – As improvisações podem ser mistas ou comparadas. Consistem em utilizar todo o espaço e não só o campo de jogo. Os jogadores podem situar-se onde quiserem, inclusive entre o público.

Com alguém do público – Pode ser uma improvisação comparada ou mista. O árbitro solicita dois voluntários entre o público e os distribui entre as equipes. Os voluntários participam do momento de preparação da improvisação e a equipe deve improvisar com o voluntário como se fosse um jogador a mais.

Pênaltis – Só se utiliza no caso de empate da partida. Três jogadores de cada equipe se colocam ao final do campo. Depois de decidir qual equipe começa, vai à frente o primeiro jogador e o árbitro lê um título, imediatamente depois dá o sinal para que comece a improvisação, que não dura mais de 30 segundos. Como se trata de pênalti, os jogadores de cada equipe improvisam um por um, sem saber o título de sua improvisação.

Com título aos dois minutos – São improvisações mistas. O árbitro lê todo o cartão de improvisação, exceto o título. Os jogadores devem sair para improvisar e, aos 2 minutos, o árbitro para a improvisação e lê o título, os improvisadores devem conduzir a história iniciada até esse título. Essa improvisação tem a duração de 2 minutos e 30 segundos, portanto, após o conhecimento do título, os jogadores têm 30 segundos para finalizar a cena e inseri-la no título proposto.

Cruzada – São somente improvisações mistas e de um jogador por equipe. Cada jogador sai com um personagem tipo e começa a Impro; ao sinal do árbitro, os jogadores devem assumir o papel do outro jogador e seguir com a improvisação. O número de trocas é ilimitado, é o árbitro quem decide. O importante é que os personagens sejam bem diferenciados, o objetivo do jogo é um ator assumir o personagem do outro com grande velocidade. O árbitro também é responsável pelo bom andamento da Impro, pois deve apitar em momentos cruciais para a mudança. Por exemplo, se um personagem está a ponto de dar uma "martelada" na cabeça do outro, o juiz apita, e quem leva a martelada acaba sendo o que pretendia dá-la, e assim por diante.

Procedimento do jogo – Uma vez lido o cartão de improvisação, as equipes dispõem de um tempo de preparação que pode durar de 20 a 30 segundos. O árbitro tem o controle do tempo e, uma vez terminado, as equipes devem voltar a seu banco – no caso de uma improvisação comparada – ou lançar-se ao campo e congelar-se em uma posição – no caso de uma improvisação mista. Sendo a Impro comparada, depois do tempo de preparação, o árbitro lança o dado e pergunta à equipe correspondente se quer ou não começar, o capitão deve responder "a gente" ou "eles", de acordo com sua intenção de começar ou ceder a vez à equipe adversária. Uma vez decidida a ordem das improvisações, a equipe correspondente deve entrar no campo de jogo e congelar-se em uma posição inicial, o árbitro dá o sinal e começa a improvisação que terá sua duração controlada por ele. Ao terminar o tempo determinado para a improvisação, o árbitro deve dar um sinal que corresponde a seu fim, ainda que os jogadores não tenham chegado ao final da cena. O tempo é um grande desafio para os jogadores de Match e de seu controle depende a boa execução das improvisações.

Em uma improvisação mista, os jogadores devem lançar-se ao campo ao mesmo tempo, logo após o apito do árbitro para o término da preparação, e congelar-se em uma posição inicial. O árbitro dá um sinal e começa a improvisação. Quanto ao final da Impro, o procedimento é o mesmo da improvisação comparada.

Os papéis no Match de Improvisação (jogadores, capitão, treinador, trio arbitral, mestre de cerimônias e músico) – Os jogadores são aqueles que, sob as instruções do treinador, quando houver, ou por decisão própria, saem a campo para improvisar. Cada equipe tem seu capitão, que é o único autorizado a protestar as faltas, e ele que decide, nas improvisações comparadas, se sua equipe vai começar ou se passa a vez para a equipe adversária. O capitão também é o responsável por propiciar a boa conexão do time, fundamental para o desenvolvimento do jogo.

Outra figura fundamental dentro da equipe é o treinador ou *coach*[12]. Ele é o responsável por estabelecer as pautas de cada improvisação. Essas pautas, as "preleções"[13], são essenciais no desenvolvimento da Impro e do estilo próprio de cada equipe ao improvisar. A preleção determina quantos e quais jogadores participarão da improvisação e com que elementos trabalharão. Quando não há um treinador, a preleção pode ser realizada pelos mesmos jogadores como "chuva de ideias" ou de maneira rotativa, de forma que cada jogador se faça responsável pela preleção de uma improvisação.

Além das equipes de jogadores, o Match conta com um trio arbitral. Este é composto de dois bandeirinhas, um para cada equipe, e pelo árbitro central. Os bandeirinhas controlam as equipes, não permitindo que se comuniquem entre si durante as improvisações. Também fazem a contagem dos votos, quando o árbitro central considera necessário, auxiliam na arbitragem e somam pontos e faltas no placar. O árbitro central é o mestre do jogo, sua principal função é zelar pelo bom funcionamento da partida. É ele que apita as faltas, lê os cartões de improvisação, marca o tempo e conduz toda a partida. É também a figura de máximo poder e pode expulsar qualquer pessoa (público, jogadores ou mestre de cerimônias) que estiver perturbando o bom desenvolvimento da disputa. Sua decisão é irrevogável, ainda que possa ser protestada pelos capitães.

Apesar de o Regulamento Oficial da LNI não citar o mestre de cerimônias, na maioria dos Matches de Improvisação, inclusive os da LNI, é uma figura de grande relevância. O mestre de cerimônias tem um contato direto com o público e é o responsável por criar um ambiente animado e propício ao jogo, além de explicar ao público a estrutura básica do Match. Ele recebe o público, explica-lhe o funcionamento do jogo, a utilização do cartão de votação e apresenta o trio arbitral e as equipes com seus respectivos jogadores, capitães e *coachs*. Durante os 20 segundos de preparação das improvisações, o mestre comenta com o público algum aspecto do cartão de improvisação: o estilo, a duração, a categoria etc. Em muitas ligas a figura do mestre é cômica e contribui para a empatia do público com o espetáculo, ainda que sua função não seja só a de fazer rir, e sim a de familiarizar o público com a estrutura do jogo.

O músico (ou a banda) ajuda a criar um clima adequado ao Match de Improvisação, pois além de animar a apresentação e o aquecimento das equipes, improvisa com os atores. Nas improvisações musicais, a presença do músico é fundamental, pois é ele quem determina os estilos das canções a serem improvisadas, o momento em que os personagens começam a cantar etc. Nos demais estilos, o músico também pode contribuir para criar espaços e ambientes que estimulem a imaginação do público, ajudando no trabalho dos improvisadores. Em muitas ligas de improvisação ele treina conjuntamente com os jogadores a fim de criar uma linguagem comum e potencializar a escuta nas improvisações musicais.

O Match se caracteriza por ser um jogo de regras bastante definidas, para alguns essa característica contribui à formação do ator-improvisador, pois as penalizações são, em sua maioria, referentes às técnicas básicas da improvisação. Essas regras também contribuiriam para a educação do público diante das possibilidades do jogo e da necessidade de manter-se no terreno da cumplicidade e colaboração entre os times em prol das cenas improvisadas. Assim, o juiz seria uma espécie de condutor geral do jogo através das penalizações, dirigindo o espetáculo. Para outros, no entanto, a quantidade de regras limita a criatividade e as possibilidades da improvisação, transformando-a em uma estrutura excessivamente previsível. Além disso, a competição é um elemento especialmente controverso, pois pode gerar uma falta de cooperação e de escuta, componentes essenciais à Impro.

Sem pretender esgotar essa discussão, acrescento minha experiência jogando, ensinando e dirigindo o Match do início dos anos 2000 até a atualidade. O Match é um formato muito bem estruturado de espetáculo, possibilita que atores iniciantes experimentem a improvisação diante do público com a segurança de uma estrutura que mantém e renova o interesse por si própria. A intervenção dos diversos papéis do Match contribui para a construção de um terreno sólido para essas primeiras experiências. Da mesma forma, atores muito experientes podem jogar Match com grande domínio da técnica e do jogo, sendo muito prazeroso assistir a eles. Parece-me que o Match cumpre, portanto, um importante papel de formação para a improvisação por proporcionar ferramentas muito claras para isso. Ainda assim, reconheço que pode chegar a ser limitado justamente pela perfeição de sua estrutura. De todas as experiências de Match que fiz e assisti, o espetáculo *Jogando no quintal*, da Cia. do Quintal de São Paulo, justamente por perverter e anarquizar com suas regras e seu caráter competitivo, é o mais interessante, fresco e renovador. A liberdade dos palhaços da Cia. do Quintal, unida à burla da própria estrutura, cria um jogo único e muito prazeroso de assistir e jogar.

Capítulo 8

KEITH JOHNSTONE E ASPECTOS METODOLÓGICOS DA FORMAÇÃO DO ATOR-IMPROVISADOR

A fim de aproximar-se à prática do Match de Improvisação, esta seção se dedica à descrição do treinamento do ator-improvisador, seja ele jogador de Match, ou praticante da improvisação nos mais diversos formatos de impro-espetáculo. Como principal referência a este trabalho descritivo está minha experiência como improvisadora de Match junto à Liga de Improvisación Madrileña (LIM), o intercâmbio com outros improvisadores europeus e/ou sul-americanos e a pesquisa teórico-prática-docente, a partir das propostas metodológicas de Keith Johnstone. Entretanto, é fundamental esclarecer que existem várias vertentes teóricas no que se refere à improvisação como espetáculo; a escolha de Johnstone se justifica por sua influência na prática da impro-espetáculo atual, e por contribuir com definições importantes sobre conceitos básicos da improvisação como a escuta, a espontaneidade, a livre-associação, entre outros.

Keith Johnstone começou a investigar sobre a improvisação conjuntamente ao seu trabalho como pedagogo em diversos colégios públicos da Inglaterra na década de 1950. Apesar de seu trabalho como dramaturgo, chefe do departamento de roteiros do Royal Court Theatre e diretor do grupo The Theater Machine, Johnstone sempre esteve vinculado à educação, pois acreditava que uma educação ruim destrói a imaginação, a criatividade e a espontaneidade, formando adultos bloqueados criativamente e artistas que se contentam em plagiar os padrões estabelecidos e se sentem incapazes de criar. Seus exercícios estão direcionados ao desbloqueio das capacidades criativas por meio do treinamento da espontaneidade e da imaginação. Sua aplicação à impro-espetáculo foi desenvolvida posteriormente pelo próprio Johnstone em diversas ocasiões, como consequência do processo de sua pesquisa. Entretanto, suas técnicas de improvisação não tinham, como finalidade primeira, a criação de um espetáculo e, sim, a abertura da criatividade da criança no artista. Segundo Irving Wardle: "Todo seu trabalho tinha como objetivo estimular o redescobrimento das respostas imaginativas no adulto: o reencontro do poder da criatividade da criança."[1]

Refletindo sobre sua própria educação, Johnstone afirma que o medo do fracasso é o principal elemento bloqueador da espontaneidade, não só no que se refere à improvisação, mas também a qualquer expressão artística: "(...) esqueci que a inspiração não é intelectual, que não é necessário ser perfeito. Ao final, me negava a tentar por medo de fracassar, e meus primeiros pensamentos nunca pareciam bons o suficiente. Tudo devia ser corrigido e ordenado."[2]

Para o autor, a busca pela perfeição faz com que os adultos se sintam incapazes de imaginar e criar, enquanto as crianças possuem uma enorme capacidade para inventar e reinventar histórias. Assim, o bloqueio da imaginação seria proveniente da percepção errônea de que uma história, ou até mesmo sua frase inicial, deveriam ser originais, profundas e perfeitas. Buscar essa história ou essa frase inicial, ambas utópicas, impede a espontaneidade e a construção de uma narrativa, bloqueando a imaginação e deixando uma constante sensação de fracasso.

Johnstone começa a desenvolver seu trabalho de investigação sobre a improvisação dentro da construção de narrativas, realizando um trabalho de criação de histórias no calor do momento e elaborando uma estrutura narrativa (ou dramatúrgica, apesar de o autor não utilizar esse termo) específica para a improvisação. Assim, seu trabalho também se centrou no desbloqueio das habilidades narrativas em escritores, profissionais e amadores, que se sentiam incapacitados para escrever, utilizando técnicas de improvisação como ferramentas para o treinamento da imaginação.

Assim como Johnstone utilizou a improvisação como ferramenta no desenvolvimento de habilidades narrativas, José Sanchís Sinisterra realiza, desde 1984, um laboratório que reúne atores e dramaturgos na tarefa de construir textos improvisados a partir de exercícios criados pelo autor, dentro do que ele denomina de "dramaturgia atoral". Seu principal objetivo é aproximar a dramaturgia ao trabalho do ator, e vice-versa. Segundo Sinisterra (2002), o propósito desses laboratórios é possibilitar ao ator incorporar o conceito de dramaturgia em sua prática e sensibilizar o autor quanto ao destino atoral do texto. Com o tempo, percebeu que os mesmos exercícios e as mesmas estruturas poderiam ser realizados tanto como texto quanto como improvisação, reafirmando que "(...) há um trânsito permanente entre o que é propriamente dramatúrgico e o que é propriamente atoral".[3]

Frequentemente, os textos e/ou estruturas dramáticas improvisados são desqualificados por carecerem de um estilo literário ou por serem superficiais. Essa afirmação, que desprestigia a palavra criada durante a ação dramática e diante do público, é tão antiga como a tradição dos cômicos dell'arte. Dario Fo (1998) cita diversos depoimentos que valorizam a dramaturgia dos cômicos dell'arte, dentre eles destaca-se um comentário sobre a interpretação e a capacidade de improvisação verbal de um grande ator do século XVIII, Antônio Sachi, que reproduziremos aqui:

> O enredo de seus discursos jocosos sempre novos e jamais premeditados está tão agitado e amassado com tais frases, feitas para qualquer outro tema, de jeito tão insuspeito, com metáforas tão desproporcionadas, que parece uma bagunça disforme, e ainda assim é método que se modela na extravagância do estilo que só ele sabe lhe dar.[4]

Sanchís Sinisterra (2002) discute a chamada "superficialidade" do texto dramático surgido da improvisação. Sua concepção de dramaturgia atoral é um bom exemplo de como a improvisação pode ser aplicada à construção de textos ou situações dramáticas. Ele afirma que em seus seminários de escrita dramática seus exercícios insistem no destino atoral dos textos. Como diretor, Sinisterra ocupa-se principalmente do ator e das relações que se estabelecem no palco, ele busca um ator-criador, não somente um intérprete, um ator que seja consciente "não só do que a palavra não diz, mas também do espaço, do tempo, dos diferentes modos de interação etc."[5] Para esse ator-criador, o domínio da improvisação e a consciência dramatúrgica são fundamentais para que ele possa contribuir criativamente com o processo de montagem de uma obra e, principalmente, para a construção da obra diante do público, no caso da improvisação-espetáculo.

A criação de uma estrutura dramática no calor da ação exige treinamento e técnica. Ao iniciar-se na aprendizagem de uma técnica de improvisação, é fundamental abrir a imaginação e a espontaneidade do aluno. Segundo Johnstone (1990), estamos acostumados a descartar nossas primeiras ideias ou pensamentos por não considerá-los originais ou inovadores o suficiente. Muitas vezes o que fazemos é censurá-los por serem "comuns" demais, "obscenos" demais ou pouco inteligentes, e qualquer ideia que surge depois desse longo processo de censura apreendido nos sistemas educacionais tradicionais não terá de forma alguma a mesma força propulsora daquele primeiro impulso censurado. É importante atentar para o fato de que, na criação de uma história improvisada, o importante não é cada proposta isolada, mas sim como as diversas propostas vão se concatenando e cumprindo suas promessas latentes a partir da observação e aceitação do que já está acontecendo na cena.

A censura dos primeiros impulsos corresponde a um mecanismo de autodefesa. Dizer ou fazer a primeira coisa que nos ocorre é como despir-se diante dos demais, pois esses primeiros impulsos por vezes carregam, ainda segundo Johnstone, alguma carga psicótica, obscena e muitas vezes infantil. Sentir-se suficientemente protegido com o grupo e com o professor é fundamental para que o ator-improvisador se liberte de suas defesas e possa começar a reagir a estímulos externos e/ou internos sem censurar seus primeiros impulsos. Em resumidas palavras, o primeiro grande desafio é perder o medo do fracasso.

O curioso é que a improvisação é, necessariamente, o lugar do fracasso. Fracassa-se muito, principalmente quando se está diante de algo novo, quando realmente joga-se no risco, no limite entre o que já conhecemos e o abismo do desconhecido. Quando se começa a aprender a improvisar, tudo é desconhecido, e a possibilidade do erro está ainda mais presente. Esse é um paradoxo interessante dessa metodologia de trabalho, há de se perder o medo do fracasso justamente pela constante convivência com o erro. O hábito de fracassar, uma e outra vez, acaba amainando a sensação ruim que o erro costumava provocar nas primeiras vezes. Costumo dizer a meus alunos que fracassar é apenas fracassar, que nada de terrível lhes acontecerá por errar e que sempre terão a oportunidade de tentar de novo. *Play again!* [Jogue de novo] Essa é uma das instruções-chave da metodologia Johnstone. Primeiro temos que reconhecer quando fracassamos, reconhecer o erro para nós mesmos e também para o público. Para isso, devemos continuar improvisando no desconhecido, na nossa zona de risco, fugindo de fórmulas já aprendidas. E, uma vez que o fracasso se instaura, é preciso sempre ter a certeza de que podemos tentar de novo, que atores e público são cúmplices na tentativa de conseguir uma história melhor, uma cena melhor. Ainda assim, em um espetáculo de improvisação, cada noite é um risco. O ator-improvisador não sabe que história vai criar, nem sequer sabe o que vai fazer no segundo seguinte. Por isso, o medo do fracasso continua sendo um dos principais fantasmas para o ator-improvisador.

Entretanto, nossa imaginação não tem um limite determinado. Sendo assim, um bloqueio (uma desconexão com a cena que impede que esta continue se desenvolvendo) em uma improvisação não surge porque se alcançou um limite. Surge da tensão que não permite ao improvisador escutar os estímulos de seus companheiros, bem como da rejeição dos primeiros impulsos surgidos a partir desses estímulos. Tudo vem da insegurança, de não acreditar em suas primeiras reações, de eliminá-las em busca de algo "mais inspirado", em outras palavras, do medo de fracassar. Johnstone insiste na necessidade da criação de um ambiente solidário na aprendizagem da impro, um espaço que permita que o aluno se sinta confortável para expressar-se livremente. Afastar-se da ideia de fracasso e do julgamento, tão comuns na educação tradicional, é essencial na hora de propiciar que o ator-improvisador possa recuperar sua espontaneidade.

> Se explico para um grupo que ele deve trabalhar para os demais membros, que cada indivíduo deve interessar-se pelo progresso dos outros, os atores se surpreendem; mas, obviamente, se um grupo apoia de forma intensa seus próprios membros, será um grupo melhor de se trabalhar.[6]

Portanto, a aprendizagem do ator-improvisador deve ser encaminhada para a recuperação de sua espontaneidade por meio da confiança em seus primeiros impulsos e da rejeição do medo de fracassar, embora o fracasso seja um elemento sempre presente no trabalho do ator-improvisador. Se em uma primeira improvisação de qualquer espetáculo de Impro um jogador se bloqueia e "fracassa", é fundamental que ele aceite isso serenamente e centre toda sua atenção para a improvisação seguinte; não há tempo para se lamentar, há que se tentar de novo. O mesmo poderia se dizer do sucesso; não se pode escutar momento a momento, se não se desfaz o que aconteceu no segundo anterior. Ainda que os atores-improvisadores estejam envoltos pela técnica e pelo treinamento, sempre se está "nu" diante do público, e a linha que separa o sucesso do fracasso é extremamente tênue. Segundo Robert Gravel e Jan-Marc Lavergne (1987), "antes de tudo, o que importa é compreender bem as falhas que deslizam dentro de uma mecânica e consolidar, assim, a base sobre a qual se edifica sua competência".[7]

Aqueles grupos que se dedicam profissionalmente ao Match ou à impro-espetáculo aprofundam-se na estrutura dramática ou estilística da impro, sem, entretanto, esquecer-se dos conceitos básicos que serão desenvolvidos na seção seguinte: a escuta, o rebote e os motores, entre outros.

CONCEITOS BÁSICOS DA IMPROVISAÇÃO

A ESCUTA

O pilar fundamental da improvisação é a *escuta*. Ao improvisar, a escuta de si próprio, de seu companheiro e do público é condição *sine qua non* à construção de uma ação dramática. O bloqueio de uma improvisação se deve, na maioria das vezes, à dificuldade de *escutar* em cena.

Como público, podemos perceber facilmente quando, em uma improvisação, os atores se escutam ou não. Entretanto, como improvisadores, isso não é tão simples, sendo esse um dos principais problemas na hora de considerar-se a formação de um ator-improvisador. Johnstone faz questão de lembrar o quão hábeis somos enquanto plateia na percepção global de uma cena, e como essa habilidade parece desaparecer quando entramos no palco com a obrigação de "fazer algo". Essa é uma percepção muito clara no dia a dia na sala de aula de improvisação: se eu, como professora, interrompo uma cena que está bloqueada e peço, aos alunos que assistem a ela, propostas para resolver a situação, estes sempre têm várias ideias, quase todas pertinentes com o que está acontecendo e, por isso, inspiradoras para os atores. Frequentemente, meus alunos comentam sobre essa diferença entre estar em cena e assistir aos colegas, a pressão de estar diante de alguém que nos observa, o medo de fracassar diante deste alguém acaba impedindo que nossos corpos/mentes façam o silêncio necessário para a escuta do que está latente na cena. Em suma, estamos sempre ocupados demais em pensar no que vai acontecer para escutar o que já está acontecendo. Esse silêncio, tão importante para a escuta, só é possível quando aceitamos a possibilidade do fracasso, quando diminuímos a pressão exercida por aquele que nos observa, quando conseguimos transformá-lo em cúmplice e não em juiz das nossas ações.

Uma das metáforas que mais utilizo no meu trabalho pedagógico é o cumprimento de promessas latentes. Latentes porque estão presentes, são perceptíveis para o público, mas ainda não foram tocadas pelos atores. Muitas vezes, meus alunos se surpreendem com instruções minhas que resolvem, como em um passe de mágica, um imbróglio numa cena para a qual eles não conseguem encontrar saída. Nesses momentos, lhes digo que apenas toquei naquilo que estava latente, nas propostas que já existiam, mas que não estavam sendo escutadas pelos atores, demasiado tensos com a pressão de encontrar algo novo, original e interessante. Daí advém, também, a necessidade de um redimensionamento do conceito de originalidade. Alonso de Santos (1999) nos lembra que nada pode ser totalmente novo/original, pois o que é realmente novo, o que não existia nem de forma latente não pode ser apreendido pelo homem que tem a assimilação de ideias correlatas como a principal forma de construção do conhecimento e da percepção. Sendo assim, nos parece novo algo que é próximo do que já conhecemos, mas que, de alguma forma, se aproxima de uma origem. Essa origem está relacionada aos nossos "infinitos particulares", nossos universos e bagagens mnemônicas associativas. O que está mais próximo de nós mesmos, das nossas escolhas, ideias, sensações e percepções, em outras palavras, o que está mais próximo das nossas primeiras reações está próximo da nossa origem, sendo, portanto, original e só pode ser acessado através da escuta daquilo que se encontra latente.

É importante relembrar, como já havíamos apontado na introdução deste trabalho, que a escuta cênica é um conceito e uma ferramenta utilizada nas mais diversas técnicas de interpretação. Na representação de uma cena dramática previamente escrita, a escuta é tão importante como na improvisação, pois é o que salva o texto dramático da repetição sem vida em um palco.

Recorreremos à teoria musical e a Schaeffer (1988)[8], a fim de encontrar uma definição mais concreta da *escuta* que nos permita explicar um conceito muito fácil de visualizar-se na prática, porém complexo de vivenciá-lo e entendê-lo.

1. *Escutar* é ouvir, interessar-se por algo. Implica dirigir-se ativamente a alguém ou algo que é descrito ou indicado por um som.
2. *Ouvir* é perceber com o ouvido. Em oposição à escuta, que corresponde a uma participação mais ativa, o que ouço é o que é dado na percepção.
3. *Entender*, conservaremos o sentido epistemológico "ter intenção". O que entendo, o que se manifesta está em função dessa intenção.
4. *Compreender* tem uma reação dupla com escutar e enteder. Eu compreendo o que percebia na escuta graças ao que decidi entender. Mas também é o inverso, o que eu compreendi dirige minha escuta, informa ao que eu entendo.

Essa proposta de definição está direcionada à escuta musical e, portanto, à escuta dos sons. Na improvisação, a escuta é total e engloba nossos cinco sentidos. É necessário escutar o que o companheiro diz, o que faz, o que expressa, o que sente etc. Entretanto, assim como na escuta musical, a escuta em uma improvisação também é um processo ativo e se aproxima do conceito de *compreender* citado acima, ou seja, é uma escuta ativa, dirigida e transformadora da ação ou da situação. Mas também é ter intenção, interessar-se e perceber. Uma conjunção de todos esses fatores que possibilite tocar naquilo que ainda está por ser, mas que já existe como promessa.

Em uma improvisação, cada improvisador tem objetivos ou elementos com os quais desenvolve um personagem, uma ação etc., portanto, a escuta cênica está tomada por uma intenção. O que escutamos é tingido de acordo com nossos objetivos ou intenções. Por exemplo, se uma improvisadora opta por fazer uma personagem ninfomaníaca em uma improvisação e "escuta" que seu companheiro afrouxa o nó da gravata, isso pode configurar-se como um convite para se aproximar dele, colorindo sua escuta com uma intenção determinada por seus objetivos. Entretanto, se a mesma improvisadora se apresenta como uma personagem muito formal, a escuta do mesmo gesto estaria tingida de intenções muito diferentes e o mais provável é que se distancie de seu companheiro, demonstrando que sua presença a incomoda. Qualquer uma das possibilidades pode criar um bom início de improvisação, pois parte de uma escuta ativa do companheiro, marcada por elementos que alguém se propõe a desenvolver na improvisação.

Isso nos aproxima do conceito do *círculo de possibilidades* proposto por Johnstone. Há um exercício chamado "treinamento do golfinho", criado pelo dramaturgo inglês, e que me foi ensinado por Shawn Kinley, improvisador do Loose Moose Theatre.[9] Trata-se de fazer com que alguém realize uma ação específica (pular, gritar, dar uma cambalhota etc.), sem que este alguém saiba do que se trata. Para isso, o público dá reforços positivos quando o jogador se aproxima minimamente desse objetivo e para de dá-los quando se distancia. É impressionante observar como somos capazes de descobrir o que está latente a partir da escuta do público e da manutenção do círculo de possibilidades em constante modificação, mas sempre presente.

Cada escolha determina um círculo de possibilidades diferenciado. Se no início tudo é possível, pouco a pouco, a partir da escuta do que já aconteceu, vamos fechando-o cada vez mais e criando a partir de associações geradas pela escuta do que está dentro do círculo. Isso nos remete às propostas de Ostrower (2008), quando ele afirma que a criação é, necessariamente, um

ato de delimitação, vamos escolhendo, excluindo e adicionando e, a partir desses limites estabelecidos, damos vazão à criatividade. Ou seja, se no início de uma improvisação o jogador não sabe onde está e surge um barulho de carros em alta velocidade, seu círculo de possibilidades se fecha para um lugar de onde se poderiam ouvir esses barulhos, assim, cada novo elemento é adicionado e acaba fechando esse círculo. Com calma para viver cada momento da improvisação, o jogador vai delimitando suas escolhas e sentindo-se livre para criar, pois há uma estrutura que permite que suas associações fluam como água que corre entre as margens de um rio, nesse caso, as margens seriam outra metáfora para o conceito de círculo de possibilidades.

A improvisação é sempre um ato de dar e receber, conceito caro também a Spolin (2003). Para desenvolver a escuta em um ator, deve-se ampliar sua disponibilidade e flexibilidade em cena. Se um ator insiste em manter o controle de uma situação, acaba não escutando os estímulos de seus companheiros, impondo a eles uma ideia preconcebida e bloqueando a improvisação, ele se distancia do círculo de possibilidades e dificulta a espontaneidade do coletivo: isso é o mais maravilhoso da improvisação: "de repente você está em contato com pessoas livres, cuja imaginação parece funcionar sem limites."[10]

William Layton (1990) propõe uma concepção interessante de escuta cênica, ressaltando a existência de um processo interno de significação que transforma a percepção do outro em estímulos que, a partir de uma escuta ativa, provoca autorreações que movem o conflito estabelecido em cena. Para o autor, "a união entre ação exterior mais o significado pessoal e a reação subsequente é o que a técnica dá o nome de escutar".[11] Isso reforça a noção de que a escuta em uma cena (seja ela improvisada ou não) é ativa e intencionada. Está direcionada para o círculo de possibilidades e permite que se cumpram as promessas latentes presentes na inter-relação entre atores e público. A escuta também é responsável por impulsionar a ação dramática e manter o interesse do espectador. Para Johnstone (1990), a manutenção do interesse em uma improvisação passa também pela criação e ruptura de rotinas, outro conceito básico na aprendizagem do ator-improvisador.

CRIAÇÃO E RUPTURA DE ROTINAS

Em uma improvisação, uma série de rotinas é estabelecida. Ao construir a história, os improvisadores criam uma primeira rotina que, com o passar do tempo, deixa de ser inspiradora e demandará algo que a rompa para recuperar o interesse, criando então uma segunda rotina, e assim sucessivamente. Esse processo se repete quantas vezes for necessário até que a história encontre um final. Segundo o autor inglês, mais importante do que *como* vamos romper uma rotina, que nos leva à pressão da busca por ideias "originais", é que a ruptura aconteça, para que a cena volte a ser um espaço de potencialidades e atores e público se sintam inspirados: "Não importa o quão estupidamente interrompamos uma rotina, pois vamos criar automaticamente uma história, e as pessoas escutarão."[12]

Portanto, o improvisador também deve aprender a propor em cena, a relacionar-se com a exposição que uma proposta pode gerar, mas sem a qual não é possível estabelecer uma estrutura de criação e rupturas de rotinas e abrir as possibilidades de improvisação. A diferença entre propor e impor é muito sutil para o improvisador inexperiente. A imposição bloqueia a improvisação, pois não surge de uma escuta do círculo de possibilidades, mas sim de ideias preconcebidas. Entretanto, uma proposta espontânea ou surgida da própria situação abre várias possibilidades, inspirando a todos e desenvolvendo o prazer do jogo em quem está em cena e em quem assiste.

Por outro lado, dizer "não" a uma proposta surgida na ação degenera a improvisação em uma discussão que a impede de avançar. O "não" bloqueia o outro ator, além de frustrar o público que deseja ver as propostas desenvolvidas. O "sim", por sua vez, representa a aceitação do que já existe em cena, dá confiança ao coletivo e abre portas a novas ideias. Aceitar as ofertas dos outros significa também estar aberto a uma escuta ativa e apostar em uma cooperação na construção das improvisações. De acordo com Robert Gravel e Jean-Marc Lavergne, sem o "sim" nenhuma ação é possível e, para aceitar, é preciso o treinamento de uma escuta total, estar atento ao outro, ao espaço e ao público e não deixar que nada do que surja passe pela improvisação sem modificá-la.

Uma dramaturgia, dentro do conceito de teatro dramático, demanda uma transformação, da situação e/ou dos personagens, por meio de uma concatenação de pequenas ações articuladas em efeito de causa e consequência. Grande parte das experiências no terreno da Impro se conecta a essa forma de compreender a estrutura dramatúrgica e tem a *fábula* como elemento central do treinamento. Contar histórias! Esse é uma dos grandes objetivos do teatro improvisado inspirado nas propostas de Johnstone (1999 e 2000). Assim sendo, o ator-improvisador deve ser capaz de fazer dos pequenos acontecimentos ações transformadoras por meio da aceitação de ofertas e do desenvolvimento destas até suas últimas possibilidades, relacionando-as em efeito de causa e consequência. Quanto mais transformação a oferta gera, sempre dentro de seu círculo de possibilidades, mais fundo poderá ser trabalhada a inter-relação entre os personagens e as motivações que os levam a reagir de uma forma ou de outra. Se em um texto escrito parte do trabalho dos atores é justamente descobrir quais são os acontecimentos que modificam seus personagens e movem a ação dramática, em uma improvisação os atores devem se permitir serem alterados pelos acontecimentos, construindo suas circunstâncias dadas, desejos e objetivos a partir do que vai se delineando na ação improvisada. Por isso, tudo deve ser importante, tudo o que acontece deve ser escutado como uma oferta para a dramaturgia improvisada e ativar uma consequência.

Na construção dramática da improvisação vemos que para avançar uma história é preciso quebrar rotinas, abrindo o jogo a outras possibilidades. Quando um improvisador vê que é necessário romper a rotina criada e faz uma oferta, seu companheiro pode aceitá-la, dizer "sim", e a improvisação provavelmente irá por um bom caminho, ou cancelá-la, dizer "não", e bloquear a história. Outra maneira de bloquear a história é mudar a ação para outro lugar fora do palco. Dessa forma, a improvisação se transforma em uma simples narrativa.

O REBOTE

Outra base importante na técnica da improvisação e sua aprendizagem é o *rebote.*[13] Assim como uma bola de tênis que, quando é lançada, quica ao entrar em contato com o solo ou com uma parede, o ator-improvisador tem que *rebotar* em uma associação livre de ideias ao entrar em contato com um estímulo externo (uma palavra, um gesto, uma imagem etc.). A noção de rebote segue na mesma linha do que Johnstone (1990) chama de "primeiros pensamentos" ou "associações imediatas", sua velocidade de execução impede a atuação de nossos censores apostando pela validez da primeira reação. O rebote pode surgir a partir de um estímulo externo, intencionado ou não, proporcionado pelo professor, pelos companheiros de cena, pelo público e inclusive por si mesmo.

O rebote parte da escuta e ambos são os elementos mais básicos da improvisação. A escuta ativa e intencionada provoca o rebote e este é o *motor*[14] de toda ação improvisada. O rebote, assim como a escuta, demanda um treinamento específico. A principal dificuldade de um improvisador inexperiente é aceitar seus primeiros pensamentos e deixar que fluam as associações livres. Segundo Johnstone, a criatividade reside na capacidade de expressar as livres associações surgidas a partir da escuta de estímulos internos ou externos. A velocidade dos exercícios dedicados ao treinamento do rebote tem como finalidade permitir que os primeiros pensamentos e as associações livres se manifestem sem que o aluno possa controlá-los.

Para um improvisador inexperiente, o treino do rebote é sempre trabalhoso. Além de praticar o rebote imediato, ou seja, aquele surgido a partir da associação semântica imediata ao estímulo, o improvisador deve também treinar-se para que suas associações não sejam sempre relacionadas ao conjunto semântico do estímulo, treinando outros tipos de rebotes. Habilitar-se a fazer associações que não tenham seu sentido estreitamente vinculado ao estímulo gerador é o que se chama treinar o rebote distante. Exemplo: à palavra "bola", o jogador pode rebotar "redonda". Esse seria um rebote imediato, que está relacionado ao círculo de possibilidades, mas não permite um avanço significativo para a cena.[15]

Percebo, em meus treinamentos de improvisação, que os *rebotes distantes estão normalmente vinculados a associações fonéticas* que, apesar de estarem dentro do círculo de possibilidades sonoros de uma palavra, não participam de um mesmo conjunto semântico associativo. Sendo assim, se o jogador rebota sobre a mesma palavra "bola", fazendo surgir a palavra "bomba", esse rebote, fora do campo semântico da primeira palavra, já cria duas possibilidades interessantes sobre as quais o improvisador vai construindo sua dramaturgia. No primeiro exemplo, tínhamos um qualificativo da palavra "bola", redonda, que nos informava apenas do formato natural desse substantivo. Com o surgimento de um segundo substantivo, temos dois elementos para o jogo e não um elemento qualificado de maneira natural. Está claro que "redonda" também faz avançar a ação "bola", e, como já dissemos, o importante é a conjunção das diversas propostas e não cada proposta individualmente. Ainda assim, o rebote distante, ou rebote fonético, nos possibilita acessar conexões menos lógicas, ativando outras capacidades menos controladas pelo improvisador. Faz-se necessária uma articulação entre rebotes imediatos e distantes para que a ação possa ir se construindo, uma vez que, para mantermo-nos no círculo de possibilidades de uma cena, é necessário ser óbvio, dizer e fazer o que está latente, o que deve ser feito e dito.

O rebote distante também não quer dizer que o improvisador deva censurar seu primeiro pensamento em busca de algo mais original. Por isso, treinar esse tipo de rebote é fundamental, mas deve-se tomar cuidado para que, com improvisadores inexperientes, essa busca por rebotes distantes não os bloqueie na hora de treinar suas primeiras associações a partir da escuta. A fim de aprofundarmos no conceito de *rebote*, utilizaremos um exemplo de Johnstone em seu trabalho sobre as associações de imagens:[16]

> (...) Um dos primeiros jogos que fizemos no estúdio envolvia a associação de imagens. Nós o desenvolvemos a partir de jogos de associação de palavras e descobrimos que se alguém dá uma imagem, esta engatilha automaticamente outra imagem na mente de seu companheiro.[17] Alguém diz: "uma lagosta..." e outra pessoa responde: "com uma flor na sua pata", e a justaposição implica um conteúdo.[18]

É importante esclarecer que o rebote não é algo predominantemente verbal ou mental, nosso corpo está constantemente reagindo a estímulos consciente ou inconscientemente. Portanto, é necessário treinar nossa mente para que reaja, ou rebote, a esses estímulos com a mesma velocidade que reage o nosso corpo. A expressão desta reação pode ser um gesto, um som, uma palavra etc.

TRÊS CATEGORIAS DE IMPROVISAÇÃO: A OFERTA, O BLOQUEIO E A ACEITAÇÃO

Ainda segundo Johnstone (1990), há três categorias dentro da improvisação: a oferta, o bloqueio e a aceitação. Os estímulos são *ofertas* feitas pelos companheiros, pelo público, pelo professor e por si próprio; o *bloqueio* é a negação dessas ofertas; e a *aceitação* é a capacidade de escutá-las e rebotar sobre elas.

Em improvisações individuais, o ator-improvisador deve estar conectado consigo mesmo, deve se escutar para rebotar a qualquer estímulo: um riso, um ruído, uma palavra etc. A escuta de si próprio consiste em estar atento a qualquer mudança pequena e rebotar sobre ela, realizando uma associação livre de ideias. Nas improvisações em dupla ou em grupo, além da escuta de si mesmo, da plateia e, inclusive, do espaço, os atores devem estar muito ativados para que nada do que seus companheiros digam ou façam lhes escape.

Gravel e Lavergne (1989), influenciados pelas propostas do autor inglês, descrevem os passos necessários para a construção de uma improvisação, dividindo-os em níveis de dificuldade. Segundo eles, na aprendizagem do ator-improvisador, deve-se começar a improvisar sozinho para, em seguida, aprender a improvisar com um companheiro e, em uma fase mais avançada, com três ou mais pessoas. A cada pessoa que acrescentamos, subimos um nível de dificuldade, pois há mais um "infinito particular" que incide sobre as potencialidades latentes da cena. A cada pessoa que entra, a necessidade de ser óbvio, ou seja, fazer/dizer aquilo que está dentro do círculo de possibilidades, cresce, pois é preciso deixar claro para o coletivo qual é o jogo que está sendo jogado. No entanto, o ponto de partida é sempre o mesmo, o improvisador deve estar relaxado para poder se escutar e rebotar em um motor, um impulso inicial. A ação que surge a partir da escuta e do rebote é o que Gravel e Lavergne chamam interpretação, ou seja, o desenvolvimento das consequências que o rebote gerou a partir do motor, sempre vinculando-o ao círculo de possibilidades. Assim vemos que a estrutura "escuta / *motor* / *rebote* / ação" se repete quantas vezes for necessário na construção de uma estrutura narrativa improvisada. Para esses autores, o aluno que aprende a improvisar se dá conta progressivamente de que a Impro não é anarquia, mas sim uma disciplina rigorosa tão exigente como a arte de interpretar um texto escrito.

Independentemente de a improvisação ser individual, em dupla, trio ou grupo, ela sempre parte da escuta ativa dos estímulos internos e externos. O rebote, a livre associação surgida a partir dessa escuta gera uma rotina, um motor, que leva a ação até que esta deixe de ser interessante e precise ser rompida por uma nova rotina. Para criar uma nova rotina, ou para encontrar um novo motor, é preciso voltar à escuta das ofertas, sua aceitação e rebotar sobre elas.

O conceito de interpretação usado pelos autores citados se aproxima do "fazer visível", ou seja, comunicar ao espectador a rotina ou motor criado a partir da escuta, e se assemelha ao de *fisicalização* de Spolin (2003). Portanto, a interpretação, segundo Gravel e Lavergne, é fundamental a toda improvisação, pois é o que permite que todos reconheçam e escutem ativamente a ação criada. Assim, a improvisação, como o próprio teatro, não deve ser somente a expressão de uma ideia ou ação, mas tem que contemplar sua comunicação com o público.

OS MOTORES DA IMPROVISAÇÃO

Um *motor* é a faísca inicial de uma improvisação, é a premissa com a qual se decide trabalhar a improvisação durante o tempo de preparação dela ou, o que é a mesma coisa, durante a preleção.[19] O tempo de preleção é muito variável nos diversos formatos de impro-espetáculo, havendo muitos que não realizam qualquer acordo prévio. Em todos os casos, é fundamental, para um grupo de improvisadores, a criação de uma linguagem comum que permita estabelecer as bases da Impro e dar ao improvisador ferramentas necessárias para desenvolvê-la. Daí a importância de um treinamento regular, a fim de estabelecer técnicas comuns aos jogadores, que lhes permitam desenvolver suas capacidades individuais, ligando-as à escuta do grupo.[20]

Normalmente, no momento de preleção de uma improvisação, decidem-se as ferramentas que colocarão em movimento a cena improvisada. Em outras palavras, decide-se seu motor inicial. Um motor é uma ferramenta concreta que permite que os improvisadores se abram para a escuta do grupo e confiem no trabalho de construção conjunta de uma dramaturgia improvisada. O grande desafio da improvisação é construir, aqui e agora, situações surpreendentes tanto para o público quanto para os improvisadores, daí a importância de jogar-se no vazio sem uma história prévia, apoiando-se em uma técnica comum a toda a equipe. Segundo Gravel e Lavergne, um motor é a "ideia

que permite à ação surgir e ressurgir e à improvisação avançar dentro da lógica da proposta inicial e de seu desenvolvimento".[21]

Sobre a importância dos motores na improvisação, afirma Santiago Sánchez, diretor do grupo espanhol Imprebís, na entrevista anteriormente citada:

> O importante é saber que o fundamental é que haja um *motor*, ou seja, uma energia, um ritmo, uma palavra, um gesto, uma sensação, um clima, e que isto vai provocar uma ação que por sua vez se converte em uma reação que é um novo *motor* e por sua vez vai engrenar a improvisação através da escuta *motor* – escuta – ação – reação – *motor* – escuta.[22]

É importante ressaltar que os motores não são algo definitivo. Uma vez iniciada a improvisação, devem provocar um "rebote" a partir da escuta de um estímulo inicial; esse rebote se transforma em ação que leva a um novo motor que volta a provocar um novo rebote através da escuta e assim consecutivamente. Esquematicamente, uma improvisação consistiria em:

motor → escuta → *rebote* → ação → *motor* → escuta → *rebote* → ação → *motor* ...

Pode haver tantos motores quanto sejam inventados e praticados por cada grupo de improvisação. Na LIM costumávamos trabalhar com oito ou nove motores que foram introduzidos por Santiago Sánchez e retrabalhados por nós. São eles: motor espaço; motor estado de ânimo; motor tipo; motor ritmo; motor texto; motor atividade; motor gesto; motor sensação; motor imagem.

Motor espaço: Os improvisadores, ao começar a improvisação, se ocuparão de construir um espaço com seu corpo e/ou sua voz. A Impro deve começar a partir desse espaço, aproveitando tudo o que este possa sugerir: personagens, sensações, conflitos etc. O espaço pode ser concreto (uma peixaria) ou abstrato (um lugar onde só se pode caminhar em linhas diagonais); exterior (a lua) ou interior (dentro do óvulo materno etc.). O fundamental é que o improvisador seja capaz de fazer com que seus companheiros e o público o visualizem e o reconheçam, além de rebotar a escuta dos estímulos provocados pelo espaço. Assim, se chegamos a um acordo de que estamos em uma rua deserta, um improvisador pode escolher ser um cachorro de rua, outro, um poste de luz, e um terceiro, uma mulher desesperada. Sem chegar a um acordo prévio, já temos todos os elementos necessários à impro: a solidão da mulher, o abandono do cachorro, a luz do poste iluminando a escuridão da rua etc. Em qualquer espaço, pode ocorrer uma infinidade de situações, não há razão para impor limites a uma improvisação, a escolha de um motor serve apenas como trampolim inicial.

O fundamental para trabalhar o motor espaço é capacitar o improvisador a utilizar seu corpo e sua voz para desenhá-lo ou imaginá-lo, independentemente do uso ou não de objetos que colaborem na construção da cena. Se propomos a lua como espaço, os atores podem utilizar seu corpo e sua voz para demonstrar a ausência de gravidade, simular uma aterrissagem de um foguete, falar pelo rádio com a NASA, transformar-se em alienígenas etc. A chave está em escolher um ou mais elementos característicos de um espaço e desenhá-los diante da plateia. Esse desenho pode ser tão simples como andar em câmera lenta para simular a ausência de gravidade, o importante é que seja eficiente e preciso. Quanto maior o domínio corporal de um grupo de improvisadores, mais detalhados e ricos serão os espaços que ele pode construir.

Motor estado de ânimo: É um motor mais interior que o motor espaço. O estado de ânimo (tristeza, alegria, aborrecimento, irritação etc.) muitas vezes provoca um rebote mais interno e menos concreto, pois não determina nem um espaço, nem um personagem, tampouco uma situação. Entretanto, permite ao improvisador desenvolver durante toda a improvisação, ou somente com um pontapé inicial, uma sensação anímica que o influenciará em suas relações com os demais improvisadores, com o espaço, ou com o público, no caso de um monólogo. Esse motor tende a criar climas mais interiorizados e propiciar uma escuta do companheiro, partindo sempre de uma escuta atenta de si mesmo.[23]

Nesse motor, mais do que "sentir", o ator-improvisador deve tratar de sensibilizar-se com o estado de ânimo e acioná-lo de maneira indireta. Isso não quer dizer que sua interpretação careça de verdade cênica, mas o trabalho do improvisador é, muitas vezes, alcançar essa verdade de maneira rápida, assim como as crianças que, envoltas no jogo, mudam constantemente de papéis e podem passar do riso ao pranto. Resumidamente, o que se busca com esse motor não é a verdade do ator, mas sim a verdade do jogo que surge a partir da escuta cênica: quanto mais envolvido estiver o ator com a cena, mais a verdade da ficção lhe parecerá sua própria verdade.

Motor tipo: Não costumamos falar de personagens em uma improvisação, falamos de tipos. Os tipos são esboços de personagens dos quais só se conhecem seus grandes traços. Na preleção do motor tipo, normalmente se dão premissas muito gerais, que permitem compor um personagem-tipo com alguma característica marcada, seja psíquica, corporal, vocal e/ou anímica. A construção de um tipo determina uma maneira de pensar e atuar diferente da do improvisador, possibilitando reações e associações (rebotes) distantes dentro da improvisação. Para isso, a construção de um tipo deve ser muito precisa e determinar uma maneira de pensar e atuar distanciada do cotidiano do improvisador.[24]

A principal dificuldade em um trabalho com esse motor é a necessidade da construção rápida e eficaz de um tipo, sua manutenção e adaptação ao longo da Impro e a necessidade de fugir dos clichês de cada improvisador. O tipo é mais plano, mais simples do que um personagem teatral, entretanto, deve apresentar certa complexidade, a fim de humanizá-lo. Assim, o tipo seria como um ser humano em grandes traços, mas sempre um ser humano, por mais raro, grotesco ou extravagante que seja. Segundo Sánchez (2002), é claro que cada ator-improvisador acaba construindo uma bagagem de tipos da qual lança mão na hora de improvisar, esses tipos vão se aprofundando com a experiência e acabam ampliando seus círculos de possibilidades. Cabe ao ator aproveitar-se disso e começar a estabelecer variações que o surpreendam e o permitam continuar no risco: "É sempre o mesmo, o movimento entre a regra e a capacidade de quebrá-la. Mas, claro, não quebrá-la sem motivo. Tem uma frase que gosto: Para que tudo valha, não vale tudo. Então, para chegar a ter a liberdade de poder improvisar sobre tudo, não vale fazer qualquer coisa."[25]

Motor ritmo: Consiste na aplicação de uma premissa de tempo/ritmo musical na construção da improvisação. Na preparação, determina-se um tempo ao improvisador, suas ações e reações devem obedecer a esse tempo interno que pode ou não ser exteriorizado com a voz ou com movimento. É uma premissa muito precisa que necessita de toda a concentração do improvisador para expressá-la na improvisação, variando o andamento ou criando figuras rítmicas etc. O improvisador também deve ser capaz de adaptar-se à situação criada e aos estímulos de seu companheiro e controlar o motor com o qual está trabalhando. A exatidão na marcação do tempo é desejada, mas não indispensável, pois o mais importante é a sensação interna desse tempo que regula as ações e reações em cena.

Um conhecimento básico de teoria musical é, sem dúvida, muito importante e pode contribuir bastante para as improvisações com esse motor. Entretanto, a noção rítmica também pode ser apreendida de maneira associativa, principalmente em jogos infantis que envolvem canto e palmas. O fundamental nesse motor é a apropriação do tempo e de suas possibilidades rítmicas, silêncios, aumentos e diminuições por parte do ator-improvisador. Pode ser simples como dançar uma música: a pessoa não precisa saber sua estrutura musical, simplesmente deixa que seu corpo responda aos estímulos musicais externos.

Motor texto: Na preleção, faz-se um acordo sobre um texto, uma frase, ou uma palavra que será a ferramenta que deve impulsionar toda a improvisação. Assim, o improvisador tem que entrar em jogo apoiando-se apenas nesse texto, sem tipo, estado de ânimo, espaço etc. Toda a improvisação surge a partir das reações, a partir do sugerido por esse texto inicial, que pode ser constantemente repetido ou simplesmente dito no começo da impro. O improvisador pode jogar com o seu sentido e/ou som, abstraindo-se da palavra.

Motor atividade: Consiste em trabalhar uma atividade física como o ponto inicial da improvisação. Essa atividade deve ser concreta e reconhecível (moldar, varrer, quebrar, comer etc.). O fundamental nesse motor é escutar o próprio corpo como estímulo à criação de um tipo, uma situação, um espaço etc. É importante desconectar as ações concretas de profissões concretas. Qualquer pessoa pode varrer, beber ou dançar independentemente de sua profissão, status social ou estado de ânimo. Vincular necessariamente uma coisa a outra seria empobrecer as possibilidades de se surpreender dentro da improvisação. É um motor muito utilizado em improvisações que não possuem qualquer tipo de preparação prévia.

Motor gesto: Ao contrário do motor atividade, aqui não se parte de uma atividade concreta, mas sim de um movimento abstrato que, repetido, leva a determinadas associações que o transformam em uma atividade, um tipo etc. Também é um motor muito utilizado nas improvisações sem preparação, pois permite criar a partir de movimentos ou posições abstratas uma ferramenta concreta para começar a improvisação. Normalmente se começa com o improvisador em movimento, que para em uma determinada posição. O improvisador deve rebotar a partir desse gesto encontrado nesse congelamento, transformando-o em motor.

Motor sensação: Consiste no trabalho com uma sensação (frio, calor, umidade etc.) como ponto inicial da improvisação. Normalmente se trabalha com reações físicas às imagens ou sensações propostas no período de preparação da impro, ainda que essas primeiras reações físicas possam ampliar-se para características emocionais ou, inclusive, psicológicas de um determinado personagem-tipo. Esse motor é muito útil à construção corporal de um tipo ou personagem, mas também pode determinar um espaço ou uma época, por exemplo, se um improvisador começa a improvisar trabalhando a sede como sensação, pode sugerir o deserto como espaço ou o antigo Egito como época aos demais improvisadores.

Motor imagem: Consiste no trabalho da imagem como motor inicial da improvisação. A partir de imagens de objetos concretos (um celular, uma colher, uma boneca de pano etc.) ou de animais (um macaco, uma pantera, um rato etc.), o ator-improvisador pode construir um personagem-tipo, uma situação, um espaço etc. Como o motor sensação, o motor imagem também pode fazer com que o improvisador encontre uma série de características emocionais e psicológicas a partir da investigação de seu próprio corpo. É fundamental que a imagem utilizada seja percebida externamente, mas sem perder a humanidade do tipo criado. Assim, uma imagem de um bolo, por exemplo, pode derivar para um tipo de doce grudento.

Os motores sensação e imagem são fundamentais na hora de ampliar o leque de possibilidades do improvisador, pois lhe possibilitam a construção de tipos, espaços ou tempos a partir do rebote corporal sobre as imagens ou sensações propostas. As respostas distantes do cotidiano, tão importantes ao trabalho do improvisador, encontram nesses motores um canal essencial de expressão, pois, ao trabalhar com algo tão sutil e subjetivo como uma sensação ou uma imagem, o improvisador passa a necessitar comunicar com seu corpo seu universo pessoal. Assim, o principal objetivo do treinamento desses motores deve ser romper as barreiras corporais e intelectuais na hora de expressar a subjetividade.

Todos os motores aqui descritos podem ser trabalhados como ferramenta inicial da improvisação, mas também podem, a partir de um rebote, aparecer durante esta. É importante esclarecer que o trabalho com os motores não significa que o ator-improvisador deva escolher qual motor usar em cada momento da improvisação. Como qualquer outra técnica, o treinamento dos motores deve ser consolidado no processo de formação do ator-improvisador, entretanto não deve preocupá-lo durante a improvisação, surgindo espontaneamente, fruto de um treinamento incorporado por ele.

ELEMENTOS ESTRUTURAIS À IMPROVISAÇÃO

ESPAÇO E TEMPO

Passada a primeira fase de contato com elementos básicos da impro: a escuta, o *rebote*, a oferta, o bloqueio, a aceitação e o *motor*, muito relacionados às questões dramatúrgicas, o ator-improvisador deve começar a pesquisar sobre os elementos cênicos da improvisação. Faz-se necessário pensar na improvisação como uma estrutura mais complexa, em que os atores desenvolvem suas premissas básicas enquanto mantêm o público atento através de um fio condutor narrativo e/ou dramático.

Está claro que cada coletivo desenvolve seu próprio estilo a partir da formação de seus atores, bailarinos e/ou músicos e de suas opções estéticas e ideológicas no universo da improvisação e da arte. Alguns se definem por seu caráter desportivo-competitivo, outros, por sua teatralidade e em outros prevalece o aspecto lúdico. A necessidade de profissionalizarem-se na improvisação, desenvolvendo suas próprias necessidades ou interesses, rompendo com regras preestabelecidas, os une.

Minha formação inicial na improvisação está muito vinculada à questão do trabalho com a palavra e com a história. Esse vínculo se dá não apenas com a LIM, mas também com Santiago Sánchez, que foi um dos principais mestres da liga em seus primeiros anos. Para Sánchez (2002), o mais importante é o trabalho com a palavra, trabalha-se a desconstrução da linguagem com atenção especial aos elementos essenciais de uma cena:

> colocamo-nos como se estivéssemos escrevendo teatro. (...) Depois, há algumas técnicas fundamentais que chamamos de "a questão de fundo 1", "o querer contar uma história". Um elemento quase social, político diante da sociedade para cada tema que aparece.[26]

É impossível descrever aqui todos os elementos pesquisados nesses anos de trabalho com a impro, relativos à construção de uma improvisação, pois muitos estão ainda em desenvolvimento.

Porém, além da utilização da estrutura "escuta / *rebote* / ação / *motor* / escuta / *rebote* / ação / *motor* ...", o tempo e o espaço são ferramentas fundamentais na hora de construir uma dramaturgia improvisada, justamente por sê-lo também no desenvolvimento de qualquer história narrativa ou dramatúrgica. Esses elementos são parte do treinamento do ator-improvisador, que aprende a dominá-los a partir de pautas muito precisas para, posteriormente, poder romper com as regras, construindo suas próprias formas de organização ou desorganização espaçotemporal.

Em uma improvisação, podemos ampliar o conceito de tempo real, realizando elipses temporais, ações simultâneas, retrocedendo, avançando, fragmentando, realentando, acelerando, definindo uma época passada ou futura etc. Portanto, o jogo com a temporalidade é fundamental e oferece as principais diretrizes na construção de um fio condutor dramático ou narrativo. Pode-se utilizar, por exemplo, o recurso de *avançar* ou *retroceder* no tempo, a fim de mostrar o passado dos personagens ou seu futuro, dando um giro inesperado na história. O fundamental é que os improvisadores saibam jogar com as mudanças temporais e manter o fio condutor da improvisação.

No manejo do tempo em uma impro, o improvisador pode utilizar seu corpo, retrocedendo ou avançando em idade, na voz, na figura de um narrador etc. Também podem-se estabelecer códigos que possibilitem essas mudanças de maneira mais rápida. Na América Latina, alguns grupos de improvisação costumam dar uma ou várias palmas, provocando, a cada batida, mudanças vertiginosas no tempo. Outra possibilidade é ralentar ou acelerar o ritmo de uma improvisação. É um recurso de extrema comicidade, usado por muitos grupos. Consiste em realizar uma improvisação curta e repeti-la em câmera lenta ou rápida, dependendo do efeito que se queira provocar. Por exemplo, uma corrida em câmera lenta, onde se vê o momento exato em que um dos personagens trapaceia para ganhar. Outro exemplo seria provocar a sensação de estar preso no tempo, depois a mesma situação se repete em *fast foward* (avanço rápido). O grupo colombiano Acción Impro, em seu espetáculo de jogos chamado *A toda prueba*, tem um recurso temporal especialmente carismático: eles aceleram a ação realizando com os corpos os efeitos da ação de avançar em uma fita de vídeo cassete, quase todas as suas elipses temporais são feitas com esse efeito. O interessante é que, muitas vezes, o efeito supera a própria elipse, sendo mais importante o durante do que o lugar onde a ação desemboca.

Também se pode dividir o espaço em duas ou mais instâncias, onde se realizam ações que dão uma sensação de simultaneidade temporal. Por exemplo: há quatro personagens que se conectam pela internet de quatro lugares diferentes, ao mesmo tempo. Encontram-se na rede e começam a mentir sobre suas vidas, assim, a plateia pode ver quatro situações simultâneas e ter uma apreciação geral da situação que, por não ser compartilhada pelos personagens, cria uma série de mal-entendidos.

A definição de uma época passada ou futura é uma ferramenta excelente que possibilita aos improvisadores jogar com personagens e conflitos diferentes dos habituais. Dessa forma, se propomos como época a Espanha do século XVII, podemos propor personagens como nobres, vilões, criados etc., que falam em verso e provocam situações inusitadas. O fundamental é ser capaz de demonstrar ao público em que época se desenvolve a ação e jogar com todas as possibilidades dessa época.

A *elipse temporal* também é fundamental para a improvisação, pois permite aos atores-improvisadores condensar a história, indo em direção da ação e do conflito, quando for o caso, sendo poupados de seguir uma lógica temporal natural. Dessa maneira, podem-se omitir acontecimentos menores e sem importância, contribuindo para o dinamismo e condensação da cena teatral, sem perder o fio condutor da história. Grandes elipses podem ser feitas em muito pouco tempo e, em uma Impro de 5 minutos, podem-se contar acontecimentos que transcorreram durante anos. O trabalho com a elipse temporal é um dos principais desafios da minha experiência docente. No início os alunos se sentem presos ao desenvolvimento natural do tempo, tendo pouca percepção das inúmeras possibilidades de jogo com esse elemento. Quando começam a se soltar nesse sentido, acabam realizando um excesso de elipses que impede que a inter-relação entre os personagens se aprofunde, passando a uma sucessão de ações que, por não estarem integradas nessa inter-relação, deixam de interessar ao público. Os recursos temporais, portanto, não são necessários em todas as improvisações, são ferramentas cênico-dramatúrgicas a serem utilizadas de maneira que contribuam para o bom desenvolvimento da história e da cena improvisada. É claro que o que se entende por bom desenvolvimento de uma cena depende muito do estilo de cada grupo ou artista e da forma de utilização desses elementos, assim como acontece com o texto escrito e a cena ensaiada.

CÓDIGOS DE ESPAÇO

Assim como o manejo do tempo concede maior flexibilidade à ação improvisada, o espaço é um elemento fundamental e um dos principais motores da improvisação. Como já falamos sobre isso na seção anterior, vamos focar em alguns códigos especiais utilizados habitualmente nos espetáculos de improvisação, principalmente aqueles de formato de jogos, oriundos da mímica e da pantomima. Esses recursos, quando ensinados aos improvisadores, possibilitam uma ampliação da concepção cênica, originando improvisações mais elaboradas espacialmente. No espetáculo de improvisação *Sobre nós*, utilizamos muitos desses recursos. Com o auxílio dos bastidores cheios dos mais diferentes objetos, conseguimos criar uma cena imagética, na qual o espaço jogava um papel fundamental na construção das histórias.

Dentro do jogo com o espaço, alguns códigos possibilitam a construção dos seguintes efeitos: distância, alturas, diminuição/aumento e localização. São códigos bem simples que possibilitam ampliar vertical e horizontalmente os limites do palco.

Distância: Distanciamento/proximidade. Para produzir o efeito de distanciamento ou de proximidade no campo de jogo, costuma-se utilizar a voz e a amplitude dos gestos. Se um jogador quer dar a sensação de que se encontra muito longe de

outro jogador que, na verdade, está somente a poucos passos de distância, aumenta o volume de sua voz e a amplitude dos seus gestos para se fazer ver e ouvir. Ao querer provocar a sensação de proximidade, os códigos se invertem: o jogador murmura e faz pequenos gestos independentemente da distância real entre eles.

Alturas: Para dar a impressão de que os improvisadores encontram-se em diferentes alturas no palco, utiliza-se a direção do olhar. Dois improvisadores se encontram frente a frente, mas um deles quer dar uma sensação de estar em cima de uma escada altíssima; o que supostamente está no chão olha para cima ao dirigir-se a ele enquanto o outro olha para baixo dando o efeito desejado.

Aumento/diminuição: Para produzir esse efeito, normalmente divide-se o palco em dois ou mais espaços. Suponhamos que em um deles um cientista olha pelo microscópio e no outro há micróbios que falam com ele. O cientista olharia para baixo em seu microscópio imaginário, enquanto os micróbios gritariam e pulariam olhando para cima, para serem vistos e ouvidos. Dessa forma, estabelecem-se dois espaços, o real e o espaço aumentado. Para diminuição, o processo é o mesmo.

Localização: A chave está mais uma vez na direção do olhar. Suponhamos que dois improvisadores são vizinhas nas janelas de um pátio interno, estendendo a roupa, mas interessa-lhes estar de frente para o público. O código seria olhar para frente e reagir como se estivessem vendo a pessoa que na verdade encontra-se ao seu lado.

São códigos muito simples, todos comuns às diversas formas do teatro, que ampliam as possibilidades de criação do espaço e são fundamentais na hora de improvisar. O treinamento comum desses códigos é indispensável, pois só funcionam se todos os improvisadores envolvidos na Impro os reconhecem e os respeitam. Não se pode criar nenhum efeito de altura se um improvisador, enquanto fala com seu companheiro, que teoricamente está em cima de uma escada, olha para cima, e o outro responde olhando-o de frente. Os códigos também costumam se complementar. Pode-se dar um efeito de altura, distância, localização e aumento, tudo ao mesmo tempo. Como qualquer código ou regra, eles também existem para ser quebrados, explorando os diversos efeitos dessas rupturas.

Além do espaço e do tempo, outro elemento fundamental na construção de uma improvisação é sua estrutura dramática fixa. As opiniões se dividem em relação à necessidade ou não de uma ou mais estruturas dramáticas preconcebidas que ajudem na construção da improvisação dentro de um espetáculo. Segundo Santiago Sánchez (2002), o público acabaria se entediando se todas as improvisações seguissem uma só estrutura. Para o grupo espanhol Imprebís, o importante é uma cultura teatral comum aos atores e, no caso de trabalho com estilos dramatúrgico-literários, um conhecimento profundo por parte deles. Sánchez chega a questionar a necessidade de um conflito para o desenvolvimento de uma cena improvisada, baseando-a, quase que exclusivamente, na noção de status de Johnstone. Para o diretor, a ausência de um conflito geraria uma cena de teatro quase narrativo ou poético, "no poético também não há conflito, é mais um trabalho sobre o inconsciente".[27]

GANGORRA DE STATUS

Dentro da metodologia desenvolvida por Johnstone, o status ocupa um lugar de destaque para a construção dramatúrgica de uma cena, sendo ponto referencial para o tratamento da comédia por estar presente em qualquer situação risível, seja esta uma cena teatral ou um pequeno deslize doméstico. O controle do jogo entre os status em uma cena improvisada é condição *sine qua non* ao manejo da comicidade na cena.

Quando um ator sabe jogar com seus status em relação aos demais personagens, ao público ou, inclusive, ao espaço, não precisa de nenhuma outra pauta para desenvolver a improvisação. Essa relação é a base da construção dramatúrgica da cena improvisada. O status não é algo inerente a uma pessoa ou a um personagem e tampouco é algo estável dentro de uma situação. Não devemos confundir status com status social, pois um mesmo personagem pode pertencer a um status social alto, mas estar em um status cênico baixo, e vice-versa. Sendo assim, devemos compreender o status, dentro dessa metodologia, como algo que

está intimamente relacionado à ação, ou seja, não depende de quem "é" determinado personagem e sim do que este "faz" na situação improvisada.

Da mesma forma que o status não é arbitrário e sim relacional, não podemos pretender que exista uma situação de status neutro. Tudo o que dizemos/fazemos em cena está dimensionado por uma relação mais ou menos consciente de subida ou descida do nosso próprio status ou do status alheio. Isso também acontece na vida cotidiana, a relação de status está sempre presente, ainda que não sejamos conscientes disso. Para começar a dominar a relação de status presente na cena improvisada, é fundamental que o ator-improvisador fique atento para suas ações/reações cotidianas e como elas revelam as relações de status presentes em cada situação.

Para entender e perceber como o status se manifesta, precisamos estar atentos não somente ao que o outro diz, mas, principalmente, em como ele diz e o que o seu corpo nos revela de seu comportamento diante da situação. Personagens que jogam com status alto ocupam mais o espaço do que os de status baixo, pois sentem que podem fazê-lo, estão à vontade e nada os incomoda. Costumam falar mais alto, com frases longas e conexas, sem interrupções ou vacilos. Os gestos também são amplos, podendo ser intimidadores, mas, igualmente, paternalistas. Olham de cima para baixo e mantêm o contato visual por bastante tempo. Ao contrário disso, personagens que jogam com status baixo temem ocupar mais espaço do que aquele que lhes é devido, andam cuidadosamente, ligeiramente encurvados mostrando que não representam nenhum perigo e, por isso, não vale a pena ser atacados. São praticamente incapazes de manter o contato visual, olhando sempre por pequenos períodos de tempo. Tocam bastante a si mesmos e são incapazes de tocar ao outro por medo de invadir algo que não lhes é permitido. Ao falar, deixam frases inconclusas, usando muitas pausas para pensar bem o que vão dizer antes de fazê-lo. Essas características, evidenciadas por Johnstone, foram observadas a partir do comportamento animal e, posteriormente, no convívio em sociedade. São pautas corporais que ajudam o aluno a aproximar-se de cada um dos status em suas situações limítrofes.

O status se estabelece sempre em referência a algo e pode alterar-se com a introdução de qualquer outro elemento: a chegada de um novo personagem, a passagem do tempo ou qualquer outra oferta surgida dos atores ou do público. Portanto, não é algo estático dentro de uma situação, estando em constante movimento, assemelhando-se a uma gangorra. Por isso a metáfora usada pelo teórico inglês da gangorra de status: "rapidamente descobrimos o princípio da gangorra: você sobe, eu baixo."[28]

Para um ator-improvisador, a melhor forma de aprender a manejar o status de uma cena é a observação da vida cotidiana e os status que se estabelecem a cada situação. Esse conhecimento da vida diária permitirá que ele tenha controle do jogo de status em uma ação dramática. Também é igualmente importante que ele reconheça o status onde se sente mais cômodo e que se estabelece na hora de improvisar de maneira mais espontânea. Seu reconhecimento permitirá que o ator comece a brincar na cena, mudando seus status sempre a partir da escuta do círculo de possibilidades. É importante que o ator comece a sair de seu status pessoal para alcançar o do personagem, a partir daí é dar e receber e, junto com os demais criadores (outros atores e público), construir a cena improvisada escutando o que já existe e como cada pequena ação a modifica.

PRINCÍPIOS DRAMATÚRGICOS

É provável que a polêmica gerada pela existência ou não de uma estrutura dramática para a improvisação esteja relacionada à opção de cada coletivo que a desenvolve. Em Imprebís, a aposta forte na hora de improvisar não se baseia em possíveis estruturas predefinidas, mas sim em um vínculo entre atores e diretor que se conhecem muito bem e têm um histórico grande de investigação comum sobre a Impro. Entretanto, Sanchís Sinisterra afirma que se deve trabalhar com uma estrutura que

contenha a complexidade, a ambiguidade e a densidade dramática, coisas que, segundo o autor, pouco se veem no Match de Improvisação e em outros espetáculos desportivos "que tendem a certa frivolidade que eu também não desprezo, a comédia e o jogo são substanciais ao teatro. Mas para mim não devem ser o único território possível de exploração por parte do ator."[29] O autor espanhol trabalha com um conceito que ele denomina linha múltipla de pensamento, na qual cada microssequência do texto pode conter intenções muito diversas e formar combinações, que podem variar, em relação ao outro, em relação aos objetos etc. Trata-se de centrar o trabalho de improvisação do ator na relação com o outro, sua busca concentra-se nessa inter-relação preenchida pela escuta do aqui e agora. Esse trabalho é desenvolvido por Sinisterra tanto no trabalho de improvisação de seu laboratório de dramaturgia atoral quanto nos processos de ensaios das obras que dirige, pois para ele, mesmo em uma obra ensaiada, os atores devem supreender-se o tempo todo.

São muitos os que veem no Match, e em outros formatos desportivos de impro, um excesso de superficialidade; talvez isso venha da necessidade desses formatos adequarem a improvisação a determinadas regras dentro de um tempo previamente determinado. Porém, uma improvisação, ainda que tenha uma delimitação clara de tempo como no caso do Match, poderia alcançar a complexidade e a densidade desejadas, assim como se fazia na Commedia dell'arte e como os grandes improvisadores fazem hoje. Para Fabio Mangoline (2002), professor de Commedia dell'arte e improvisador de Match, o tempo determinado no Match é uma pauta como a máscara, delimita, mas justamente por isso, pode ajudar o improvisador a manter-se dentro do círculo de possibilidades. O improvisador italiano começa a esboçar o que, para ele, seria fundamental como estrutura dramatúrgica na relação entre o contar uma história com profundidade e a delimitação do tempo disponível para isso, no caso dos formatos curtos e desportivos:

> O tempo é uma pauta precisa, provoca um primeiro ganho, uma primeira escuta: Quem é você? e Quem sou eu? e, a partir disso, O que podemos fazer juntos? (...) Para entender isso, meus filhos me ajudaram muito, pois tenho que contar-lhes uma história antes de dormirem, há um tempo delimitado e, dentro deste tempo, tenho que terminá-la.[30]

Buscando afastar-se da superficialidade e construir uma história improvisada que mantenha um bom nível dramatúrgico, cada teórico da improvisação cria sua própria técnica. Johnstone (1990) desenvolve a criação e a ruptura de rotinas e o trabalho de status que possibilita ao improvisador conectar-se com um motor ou com uma proposta inicial e, assim, desenvolver sua cena improvisada. Segundo o autor, "cada inflexão e movimento implica um status e nenhuma ação é casual ou realmente sem motivo".

Esse status inicial se modifica durante a improvisação por meio da ruptura de rotinas, mantendo o interesse do público. Assim, a cena se desenvolve segundo as mudanças de status produzidas, consciente ou inconscientemente, por meio de rebotes oriundos da escuta. Então, a estrutura dramática da improvisação se basearia nessa gangorra que faz com que até a situação mais superficial ganhe densidade e complexidade, pois determina e aprofunda na relação entre os personagens, em suas motivações e desejos dentro desta mesma situação. No caso de improvisações solo, o improvisador deve ter em mente que também há um jogo de status com o espaço, com os objetos e inclusive com o público, então, a partir da escuta dessas relações, ele pode rebotar e se conectar a um motor para o desenvolvimento da impro. De acordo com Johnstone, o trabalho com o status possibilita que o ator não precise conhecer as circunstâncias dadas de seu personagem, da situação ou do espaço para estabelecer uma inter-relação imediata com estes elementos, tudo o que ele necessita saber é que status está representando. Essa definição é suficiente para gerar as intenções com as quais ele escuta e rebota na construção das diversas relações quanto à cena improvisada.

Esteban Roel, ex-improvisador da Liga Latinoamericana de Improvisação e cofundador da LIM, propõe uma estrutura baseada na soma de situações que se desenvolvem na cena improvisada. Segundo Roel (em entrevista a Mariana L. Muniz em 2002), quando se sente que algo na cena está desconexo, o importante é reincorporar o que já aconteceu, essa pauta obriga o improvisador a olhar para trás quando está estancado, em vez de explorar mais adiante. Buscar coisas que deixou de lado e voltar a incluí-las. Essa reincorporação de elementos e dados no passado da própria cena, somando as diversas situações que se sucedem, também está presente no trabalho de Johnstone e contribui para que o improvisador reconheça e mantenha a atenção no círculo de possibilidades de cada situação. O passado da cena configura esse círculo de possibilidades e, em grande parte das vezes, a resposta para sair de uma situação de bloqueio está no que já aconteceu, em sua incorporação e valorização. Entretanto, observa-se como a pressão do que virá a seguir impede que os atores façam o silêncio necessário para escutar o que já veio e o que está presente no aqui e agora. Esse silêncio, sobre o qual já falamos anteriormente, é um grande desafio, pois nos coloca em uma atitude de contemplação pouco comum nos dias atuais. Esse equilíbrio entre a capacidade de reação imediata e de contemplação é ponto fundamental do treinamento da improvisação, é preciso saber jogar no silêncio, na inação. Lecoq (2003) começa seu trabalho de treinamento da improvisação justamente no silêncio: em situações nas quais nada ainda pode ser dito ou tudo já foi falado e não resta nada por dizer.

As diferenças quanto à necessidade ou não de uma estrutura dramática na improvisação e quanto aos tipos de estruturas possíveis vêm corroborar a ideia de que a técnica de improvisação se adapta aos objetivos de cada indivíduo ou coletivo que a pratica. Portanto, seria despropositado apresentar uma série de regras unificadoras sobre como uma improvisação deve se desenvolver e a partir de quais pautas.

Por isso, optamos por apontar algumas reflexões realizadas nesse sentido, que servem para reforçar o pensamento de que a improvisação é uma arte derivada de uma técnica e que, embora se baseie na espontaneidade e na imaginação, parte quase sempre de pautas precisas sobre as quais os improvisadores, dependendo de sua velocidade de reação e de suas habilidades, podem improvisar, seguindo-as ou transgredindo-as.

A existência de técnicas e treinamentos específicos para a improvisação distancia a figura do ator-improvisador da ideia de gênio ou farsante que, desde a Commedia dell'arte, persegue os atores que se dedicam à arte da criação durante a ação. Segundo Dario Fo (1998), contrariando as narrativas da época que rotulavam os cômicos dell'arte de vagabundos sem ofício e que afirmavam que suas improvisações já estavam preparadas, ou seja, eram fruto de uma organização anterior astuta, com "situações e diálogos aprendidos de memória. O que é inteiramente correto. Mas o valor que se dá a eles [a esses diálogos previamente aprendidos] depende de como se interpreta. A meu ver, essa preparação é um feito muito positivo."[31]

Nesse sentido da necessidade de preparação e treinamento do improvisador, pensado como um dramaturgo em ação e na presença do público, conjuntamente com Carla Guimarães, dramaturga brasileira residente na Espanha, elaboramos uma oficina denominada Dramaturgia da Improvisação, em 2005, que foi oferecida a diversos coletivos de improvisação, atores iniciantes e professores de teatro no Brasil e na Espanha. Essa oficina derivou de uma pesquisa transdisciplinar entre o trabalho do dramaturgo e do ator, inspirada na concepção de Sinisterra (2002), mas voltada essencialmente para o trabalho da improvisação diante do público. Fizemos uma série de exercícios práticos de escrita e também de cena, nos quais os atores iam se familiarizando com uma estrutura dramatúrgica inspirada nas propostas de roterização cinematográfica, sistematizadas e descritas por Comparato (2009), e nas pautas de escrita dramática de Alonso de Santos (1998).

Essa estrutura baseia-se na ideia de uma proposta inicial em que os atores teriam que definir as bases, já em cena e improvisando, da situação que estariam criando e encontrar o maior número de detalhes possível.[32] Depois de estabelecida essa *plataforma*, os atores deveriam encontrar um acontecimento que precipitasse um *ponto de giro*, ou seja, uma mudança na situação que a desestabilizasse de maneira irremediável. Essa mudança seria desenvolvida em todas as suas consequências enriquecidas dos detalhes encontrados na primeira etapa e em direção ao clímax do conflito gerado pela desestabilização da situação inicial. Chegando a esse clímax, os atores encontrariam, ainda, um segundo ponto de giro, uma última reviravolta, mais ou menos surpreendente, que levaria a cena a um desenlace e a uma nova situação de estabilidade. Essa estrutura, em suas mais diversas variações, foi muito útil ao processo de criação do espetáculo *Sobre nós*, pois permitia aos atores desenvolver três histórias simultâneas que eram contadas em três quadros cada uma, seguindo a concepção aristotélica de princípio, desenvolvimento e final, mas sempre atentos aos pontos de giro, de desestabilização, em outras palavras, às quebras de rotina de cada história improvisada.

As referências literárias, espetaculares e cinematográficas dos alunos sempre eram muito exploradas nesses treinamentos dramatúrgicos, pois possibilitavam que eles reconhecessem cada uma dessas etapas em filmes, contos e espetáculos vistos. Com a entrada dos contos nesse universo, percebemos que realmente o conflito não é indispensável a uma boa história, também percebemos que, mesmo sem a existência do conflito, sempre se observava a presença de uma transformação. O espaço, os personagens, o tempo, os estados de ânimo, as sensações, o que fosse o motor de cada criação, passava de um estado inicial para um estado final alterado, algo acontecia, mesmo que fosse, como no teatro de Tchékov, a frustração máxima da possibilidade de mudança.

Assim, o treinamento do olhar do improvisador, suas vivências como espectador e leitor são de fundamental importância para o aprimoramento de sua capacidade de criação. Claro está que o mesmo se dá para qualquer ator, mas no caso do improvisador, isso se torna ainda mais evidente, pois está em suas mãos um tríplice papel a cumprir: o de ator, dramaturgo e diretor da cena improvisada.

Capítulo 9
APONTAMENTOS DA IMPROVISAÇÃO NA AMÉRICA LATINA E SUAS DRAMATURGIAS

O presente capítulo pretende apontar alguns aspectos dramatúrgicos dos espetáculos de improvisação apresentados por coletivos do Brasil, México e Chile,[1] construídos a partir dos elementos técnicos da Impro,[2] evidenciando suas principais escolhas estéticas e sua inserção na prática teatral latino-americana contemporânea. Por se tratarem de espetáculos em formatos longos, influenciados por uma prática recente no campo da Impro internacional, traçaremos um breve histórico do desenvolvimento da improvisação como espetáculo até o estabelecimento dos formatos longos e sua projeção na América Latina.

A partir do contato com os espetáculos aqui selecionados, tratarei de traçar um paralelo entre suas escolhas dramatúrgicas e a tradição de autoria coletiva que, nos últimos 40 anos, têm encontrado na improvisação um instrumento fundamental da criação da cena contemporânea em vários países latino-americanos. Através de revisão bibliográfica sobre o tema, buscaremos estabelecer a trajetória da improvisação como espetáculo na América Latina, contextualizando-a internacionalmente e evidenciando suas contribuições particulares.

A pertinência do tema aqui apresentado justifica-se pela difusão que os espetáculos de improvisação têm encontrado no Brasil nos últimos anos. Atualmente, há coletivos que praticam a Impro em diversas capitais brasileiras. Desde 2006, realizam-se festivais internacionais e nacionais de improvisação em São Paulo, Belo Horizonte e Rio de Janeiro, aglutinando os principais coletivos de improvisação brasileiros e hispano-americanos, constituindo-se um importante espaço de troca de experiências. A presença de grupos brasileiros em festivais de improvisação latino-americanos, desde 2007, atesta a importância que esse movimento tem encontrado em nosso país e sua projeção para além das fronteiras. Portanto, faz-se necessária uma análise historiográfica que, a partir do conhecimento teórico-prático da improvisação, possa contribuir para o estabelecimento e a compreensão dessa prática incipiente em nosso país e seu contexto latino-americano.

Como visto nos capítulos anteriores, a improvisação como espetáculo refere-se às práticas improvisacionais inseridas no contexto do Sistema Impro elaborado primeiramente por Keith Johnstone e ampliado, difundido e transformado por diversos coletivos em vários países do mundo. Desde as primeiras práticas de desbloqueio da imaginação por meio da aceitação do fracasso e do questionamento do conceito de originalidade propostas por Johnstone dos anos de 1960 até hoje, a improvisação como espetáculo ampliou suas possibilidades de ação, diversificando as propostas cênico-dramatúrgicas levadas a público.

Ainda nos anos de 1960, Johnstone, à frente do seu grupo The Theatre Machine, decidiu experimentar os exercícios criados para o treinamento da improvisação diante do público. Inicialmente, devido à inexperiência nesse tipo de apresentação, o grupo devolvia o dinheiro pago, caso as improvisações não chegassem a um nível de qualidade. Com o tempo, Johnstone elaborou um jogo de improvisação baseado em estruturas de jogos de salão e de desafios e o denominou Teatro Esporte. Este baseia-se na disputa entre dois ou mais times a partir de desafios lançados por cada equipe à outra, que deve resolvê-los por meio de improvisações. Há um grupo de juízes que, a partir das premissas técnicas desenvolvidas por Johnstone (escuta, habilidade narrativa, gangorra de status, entre outras), dá pontuações que variam de um a cinco e determina o vencedor da noite. Em algumas variações do Teatro Esporte, pode haver votação pública, que se dá por meio de gritos e muito barulho em apoio a um determinado time, ou da exibição de cartões com as cores de cada equipe. O Teatro Esporte disseminou-se, rapidamente, por vários países da Europa. Com a ida de Johnstone à Universidade de Calgary (Canadá) nos anos de 1970, e a partir da fundação, junto a Mel Tonken, do grupo Loose Moose Theatre, o Teatro Esporte chegou ao Canadá influenciando decisivamente a criação do Match de Improvisação em 1976 por Robert Gravel e Yvon Leduc e de diversos outros formatos de jogos de improvisação.

Nos finais dos anos de 1980, a partir das experimentações de Del Close junto ao Second City, começou-se a investigar espetáculos de improvisação compostos por cenas mais longas, em uma estrutura denominada *Harold*. Essa estrutura teve grande influência de Paul Sills, que continuou o trabalho de sua mãe, Viola Spolin, no The Compass Players e no Story Theatre, como vimos no Capítulo 5. O *Harold* é "baseado em notícias do dia, dentro das propostas de dar e receber, permitindo à cena crescer e tomar diferentes formas a cada dia de representação".[3] O formato *Harold* é composto por um narrador e um time de jogadores que, a partir de uma sugestão (um tema, uma notícia de jornal), constroem uma única cena improvisada. Segundo Schreiber (2004), um narrador começa a contar a história estabelecendo a plataforma, o quem, o quê e o onde. O grupo de atores encena a história, explorando-a e expandindo-a, "o narrador, então, incorpora o que está sendo criado pelos jogadores e constrói o desdobramento da cena. O resto é dar e receber, time e narrador compartem a criação e o desenvolvimento da história."[4]

Desde essas primeiras experiências, vários grupos de diferentes países criaram espetáculos de cenas longas, distanciados da competição determinada pelo Teatro Esporte ou pelo Match, em uma busca por aprofundar na inter-relação entre os personagens e na criação compartilhada e livre de determinações de tempo, estilos ou desafios. A partir dessa variedade de formatos, começou-se a estabelecer uma nomenclatura de divisão entre as diferentes formas de improvisações propostas: formato longo e formato curto – esportivo e não esportivo.

Os formatos esportivos são aqueles baseados na competição, portanto, mais próximos da metáfora do esporte. Normalmente, são compostos por cenas que podem durar de 30 segundos a 10 minutos, sendo denominados formatos curtos. Os formatos longos são, portanto, aqueles espetáculos que pretendem construir cenas mais longas. Normalmente, não se baseiam na competição, sendo considerados "mais teatrais" por apostarem mais no caráter estético da encenação do que na estrutura de um jogo de regras. Essa separação acabou por produzir uma hierarquização, questionável de ambas as propostas, tendo os formatos curtos e esportivos perdido importância. Napier (2004), discípulo de Martin Maat no Second City e de Del Close no ImprovOlympic, comenta sua primeira impressão sobre os formatos longos:

> Eu lembro minha reação a primeira vez que ouvi as palavras "formato longo". Pensei: isso parece que vai ser muito chato. Formato é algo que lembra estrutura, e longo é tão longo... Não havia a energia da "brincadeira" dos jogos. Para mim, o formato longo é uma maneira diferente de improvisação, nem melhor, nem pior.[5]

Ryngaert (2009) critica os Matches por não terem uma relação real com o que se espera da improvisação, ou seja, a construção conjunta a partir de elementos concretos e aberta à experimentação. Realmente, o Match, assim como outros formatos esportivos de improvisação, tem uma estrutura tão definida, que, para jogá-lo bem, é necessário aprender os diversos elementos técnicos e estilísticos que são exigidos. Apesar de não se repetirem os temas, os jogos ou desafios se repetem, criando um porto seguro ao improvisador. Se, para um iniciante, jogar um Match diante do público pode parecer como lançar-se ao circo romano frente aos leões, para um improvisador experiente trata-se de um jogo estratégico em que se pode contar com várias "cartas na manga", em uma reelaboração constante do material e da bagagem de cada improvisador. Entretanto, em um espetáculo de jogos de improvisação, como o Match e o Teatro Esporte, gera-se uma energia única compartilhada por atores e público no prazer do jogar, esse prazer também deve estar presente nos formatos longos. Segundo Napier: "O jogo está no coração da improvisação. (...) Os jogos representam a integridade da improvisação. Mesmo em formatos longos, ouvimos: 'você está jogando hoje?' ou 'sim, eu achei o jogo em cena'."[6] Essa mudança de perspectiva entre formatos longos e curtos também encontra eco nas experiências latino-americanas, como veremos a seguir.

Na América Latina a improvisação teve importância fundamental nas manifestações teatrais da criação coletiva a partir dos anos de 1960, influenciando decisivamente o surgimento de uma nova dramaturgia. Para Santiago García (2002), diretor do grupo teatral colombiano La Candelaria, a improvisação é a base da criação, seja a partir de um elemento textual ou de qualquer outro estímulo proposto. Dentro da liberdade de criar coletivamente o próprio material cênico, faz-se necessário o estabelecimento de estruturas, regras, propostas que permitam dar forma e transformar a potência criadora do grupo. Sobre a montagem de *La Raya* (1993), o diretor afirma que o grupo se sentia livre para fazer o que bem entendesse a partir do conto de García Márquez, *Crônica de uma morte anunciada*, mas essa liberdade sempre esteve pautada por estruturas, fazendo-o "submeter-se a regras, quaisquer que sejam, a impedimentos, a dificuldades reais ou inventadas pelo artista".[7] Para García, submeter-se a essas regras foi mais importante que "gozar de uma total, mas aparente, liberdade criadora".[8]

Fayga Ostrower (2008), sobre a criatividade e processos criativos, afirma que criar é, necessariamente, dar forma a algo. A partir de um universo de possibilidades, o sujeito criador precisa selecionar, ordenar, fazer escolhas que acabam por determinar o rumo da criação. A seleção pode se dar, em determinado momento do trabalho, de maneira instintiva, não consciente. No entanto, a consciência, a reflexão sobre o próprio trabalho é fundamental para a construção do material criativo durante o processo de criação. Sendo assim, a dramaturgia, entendida como "o conjunto de elementos que compõem um espetáculo teatral, ou o teatro, entendido como a relação espaçotemporal que acontece entre a cena e o público",[9] trata das escolhas e dos caminhos trilhados no processo de criação e faz parte do trabalho atoral em processos de criação compartilhada.

Desde a década de 1970, no Brasil, a improvisação é instrumento fundamental da criação no âmbito dos grupos e coletivos. A partir dos anos de 1990, com a introdução do processo colaborativo em diversos contextos (Teatro da Vertigem, Escola Livre de Teatro de Santo André, Galpão Cine Horto, entre outros), o ator é chamado a colaborar na concepção global do espetáculo de maneira não hierárquica, ainda que com a manutenção das especificidades de cada função.

A cena latino-americana nos últimos 40 anos apostou no potencial criativo do ator e em um modo de produção do espetáculo que prima pela coletividade e colaboração. Mesmo com idas e vindas, com momentos nos quais o diretor, ou o texto, ocupou um lugar de destaque da produção teatral, a forma coletiva de criação permaneceu na cena latino-americana. A situação econômica e estrutural da sobrevivência dos artistas de teatro nos países da América Latina contribuiu também para que o agrupamento de artistas em um coletivo se tornasse uma forma de sobrevivência e resistência sociocultural.

Essa opção estética e ética da criação cênica nos grupos latino-americanos acabou por criar condições para o florescimento de espetáculos improvisados nesses países. Para os atores latino-americanos, a improvisação e a necessidade de participação das escolhas cênicas e dramatúrgicas dos espetáculos fazem parte de seu cotidiano como criador. Assim, as propostas e técnicas da

Impro, apesar de se estabelecerem como procedimentos muito específicos, não se distanciam do dia a dia da criação teatral dos grupos latino-americanos, tampouco da formação dos atores em escolas e universidades.

A improvisação como espetáculo chegou à América do Sul por meio de várias frentes: México, França e Espanha. Atualmente, vários países latino-americanos, dentre eles o Brasil, praticam a improvisação como espetáculo.

Em 2008, realizou-se a primeira edição do FIMPRO – Festival Internacional de Improvisação em Belo Horizonte, agrupando sete grupos de quatro países latino-americanos: Brasil, Chile, Argentina e México. Durante dez dias de festival, cada grupo apresentou dois espetáculos, além de participar do Campeonato Internacional de Match de Improvisação. Nos trabalhos selecionados, a curadoria optou por privilegiar espetáculos autorais, ou seja, não baseados em estruturas de jogos e formatos conhecidos. Dentre eles, destacaram-se *Humor mierda*, do grupo Complot/Escena (México), *Efecto Impro* (Colectivo Mamut/Chile), *Caleidoscópio* (Cia. do Quintal/São Paulo) e *Sobre nós* (Uma companhia/Belo Horizonte).

Esses espetáculos têm em comum a busca pela construção improvisada de histórias, sem as premissas de competição, e também procuram por elementos cênicos e dramatúrgicos que não se limitem à relação cômica com os temas. A função dramatúrgica do ator-improvisador adquire destaque, pois, a partir de estruturas espetaculares abertas e flexíveis, os atores-improvisadores têm como objetivo levar a cabo a construção compartilhada e efêmera de uma obra teatral no aqui e agora com o público. Sendo assim, todas as escolhas que compõem uma criação teatral devem ser realizadas no momento mesmo de sua apresentação ao público, compartilhando a descoberta de caminhos entre todos os participantes e definindo os universos de ação.

Humor mierda, por exemplo, utilizando-se da técnica dos *viewpoints*, estabelece relações corporais ao acaso e constrói estórias e personagens a partir do encontro fortuito entre dois corpos em movimento. As histórias quase sempre partem de personagens perversos, sujos, asquerosos, "a merda humana". Em suas relações, encontram-se temas, estilos e propostas dramatúrgicas pertencentes à cultura do melodrama mexicano, sem, no entanto, chegar à paródia. Ações imperdoáveis, que vão além da perversidade, personagens violentos, apáticos, sociopatas, ambientes de trabalho irrespiráveis, amores doentios, brutos, todos esses elementos estão presentes nas improvisações do Complot/Escena, escapando propositalmente às revelações inesperadas, próprias do melodrama, mas que poderiam trazer uma carga de comicidade à cena não desejada. Procura-se, ao improvisar, não fugir de temas que podem trazer o ator a um engajamento físico e emocional mais potente, e também não perder o caráter de jogo e a escuta do acaso na transição das cenas.

Efecto Impro, por sua vez, baseia-se no formato *Harold* e constrói uma única cena a partir de estímulos diversos escritos em papéis pelo público e pregados em um quadro ao início do espetáculo. A habilidade mímica e corporal dos atores, formados na tradição da escola Lecoq presente em Santiago, é o grande diferencial do espetáculo, que consegue multiplicar as possibilidades espaciais da cena. Vemos uma pessoa que usa o banheiro, vemos os canos de esgoto passando por várias casas, cidades e situações até o deságue no rio, vemos os peixes do rio, vemos o que acontece dentro dos peixes, vemos alguém que pesca, vemos os peixes na cesta e, assim, sempre buscando a surpresa, outros pontos de vista, outras situações em uma estrutura dramatúrgica próxima à colagem, optando pela simultaneidade como recurso dramático.

Caleidoscópio é o segundo espetáculo da Cia. do Quintal, que vem, desde 2001, tendo enorme repercussão com o espetáculo *Jogando no quintal*, sendo um dos precursores da improvisação como espetáculo no Brasil. Sem o nariz de palhaço característico do primeiro espetáculo, quatro atores da Cia. do Quintal começaram a investigar a construção improvisada de histórias por meio das relações entre os personagens. Em *Caleidoscópio*, há uma proposta de recuperação e ficcionalização da memória dos

atores e do público em uma relação bem próxima à linguagem do palhaço. Ao início do espetáculo, são feitas diversas perguntas ao público. São perguntas absurdas que levam a respostas disparatadas. Em meio às respostas do público, os improvisadores dão breves testemunhos surgidos a partir de associações livres. Recolhidos os estímulos necessários, começa uma única improvisação sem nenhum tipo de reunião prévia entre os atores para a definição de pautas a serem seguidas. A improvisação vai incorporando personagens citados pelo público, situações, detalhes, sem ater-se a uma só história. Constrói-se uma narrativa linear a partir de fragmentos dos testemunhos iniciais.

Citemos como exemplo o espetáculo *Sobre nós*, o segundo da Uma Companhia. Durante os processos de ensaio, buscaram-se, como referencial das improvisações, fotos, diários e memórias dos atores que eram reconstruídos e reformulados em cena. Chegou-se a uma estrutura dramatúrgica composta por três histórias que se entrecruzam em uma narrativa fragmentada e não linear. Na fila do teatro, os atores recolhem histórias do público. Com esses estímulos em mente, voltam ao teatro, que é aberto para a entrada da plateia. Enquanto isso, veem-se os atores reunidos atrás de uma rotunda transparente, combinando as premissas da improvisação. Por tratar-se de material extraído da vida do público, ou de suas recordações, as histórias já possuem um conflito bem definido, e os temas costumam ser as relações humanas, os medos, os fracassos, os sonhos... A partir desse material, os atores vão construindo uma dramaturgia complexa, cheia de encontros e desencontros, multiplicidade de espaços e simultaneidade de ações. O estilo das improvisações aproxima-se do realismo fantástico, sendo o onírico um importante referencial das cenas. Ao início do espetáculo, um improvisador conta uma história de sua vida pessoal surgida de associações livres com as histórias contadas pelo público. Ao final, volta o mesmo ator e conta uma história muito parecida com a primeira, mas com elementos totalmente diferentes. Qual é a verdadeira? Qual é a inventada? O que é real? O que é ficção? Essas são perguntas fundadoras do processo de criação que seguem presentes no espetáculo. Parte-se do pressuposto que todo material real, no momento em que é lembrado e contado, já é ficção.

Esse breve comentário dos quatro espetáculos de longo formato selecionados traça um panorama diferenciado da improvisação na América Latina, que, diante da prevalência dos jogos de Impro, retoma a necessidade da experimentação e do risco. Trata-se de opções estéticas bem diferentes, no entanto, percebe-se, nos quatro espetáculos, a necessidade de ir além da engenhosidade e da rapidez na execução de um desafio. O objetivo passa a ser, realmente, a criação diante do público, buscando fugir ao esquematismo e aprofundar na experimentação.

Dentro de um histórico de criação compartilhada e do trabalho da improvisação como instrumento privilegiado da criação atoral, a técnica de Impro e a improvisação como espetáculo encontram ampla aceitação na América Latina na atualidade. Os improvisadores latino-americanos têm optado por desenvolver espetáculos mais autorais sem recorrer somente a formatos já conhecidos, contribuindo para a transformação do olhar sobre a técnica e suas possibilidades cênico-dramatúrgicas.

Nos espetáculos aqui comentados, são privilegiadas as possibilidades cênicas, estéticas e visuais da improvisação, indo além da informação necessária à construção da história. Forma e conteúdo são tratados de maneira indissociável, evidenciando o percurso de escolhas de cada jogador na construção dramatúrgica do instante diante do público. Surgem também elementos do realismo fantástico, ambientes oníricos, situações melodramáticas, retratos de cada país. Busca-se um contato direto com o público, trazendo-o como coautor da cena por meio da sugestão de diversos estímulos que definem os rumos da criação.

Reconhece-se, por meio dos resultados cênicos apresentados, uma preocupação pela qualidade das escolhas dramatúrgicas realizadas pelos atores-improvisadores diante do público. Se, em um primeiro momento da formação na técnica de Impro, a aceitação da primeira livre-associação ao estímulo e da primeira proposta são fundamentais, os improvisadores latino-americanos, experientes, buscam ir além e definir um critério de qualidade para suas escolhas. Esse critério depende da bagagem ética, social, ideológica e cultural de cada coletivo que determina processos e espetáculos completamente diferentes, apesar de pertencentes a um mesmo universo. Percebe-se uma busca do equilíbrio entre a livre expressão e o senso crítico na busca desse critério de qualidade. Segundo Nachmanovitch (1993), a liberdade deve ser equilibrada com uma visão crítica, e vice-versa, pois ambos os polos são indispensáveis à arte:

> (...) temos que viver exatamente no ponto de equilíbrio de uma equivalência entre o livre fluxo do impulso criativo e o constante questionamento em busca da qualidade. Sem visão crítica, criamos lixo. Com excesso de crítica, criamos bloqueio. (...) Precisamos harmonizar a materialidade da prática diária com a volatilidade da fuga diária em busca do desconhecido.[10]

Na busca dessa harmonia entre a materialidade e o desconhecido, faz-se necessário começar a praticar a improvisação como espetáculo para além da engenhosidade do ator, para além da surpresa da resposta rápida ou de sua habilidade como jogador. É preciso unir a potência do jogo presente na Impro ao compromisso estético e ético de grupos pertencentes a uma longa trajetória da prática da criação coletiva ou colaborativa em cada país. A bagagem cultural e técnica de atores profissionais, formados dentro de uma filosofia da criação de seu próprio material de trabalho em colaboração com os demais artistas, deve acrescentar o risco real e a experimentação ao universo da Impro. E a Impro, com sua habilidade de conexão com o público, de abertura ao jogo frenético e envolvente, talvez possa contribuir para a aproximação entre dois elementos essenciais à sua realização: ator e público.

NOTAS

PREFÁCIO

[1] Outro aluno meu, entre os que são agora professores no Brasil e que também trabalhou nesse marco teórico, é Miguel Ángel Zamorano Heras (*O Teatro de Dias Gomes entre 1959 e 1969*).

CAPÍTULO 1

[1] R. Portillo, J. Casado, *Abecedario del teatro*, Madrid, Centro de Documentación Teatral, 1988, p. 83-84, tradução nossa.

[2] P. Pavis, *Diccionario del teatro, dramaturgia, estética, semiología*, Buenos Aires, Paidós Comunicación, 1996, p. 271, tradução nossa.

[3] P. Hartnol (ed.), *The Oxford Companion to the Theatre*, Oxford, Oxford University Press, 1983, p. 409, tradução nossa.

[4] M. Corvin, *Dictionnaire encyclopédique du thèâtre*, Québec, Larousse, 1998, p. 825-826, tradução nossa.

[5] *Ibidem.*

[6] P. Brook, *Provocaciones*: 40 años de exploración en el teatro, Buenos Aires, Fausto, 1989, p. 128-129, tradução nossa.

[7] F. Taviani, Once puntos para entender la improvisación en la Commedia dell'arte, *Máscara*, Ciudad de México, Escenología, p. 14, Enero 1996-1997, tradução nossa.

[8] A. Nicoll, *El mundo de Arlequín* – Estudio crítico de la Commedia dell'arte, Buenos Aires, Seix Barral, 1980, p. 37, tradução nossa.

[9] M. Bajtin, *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento*: el contexto de François Rabelais, Madrid, Alianza, 1998, p. 42, tradução nossa.

[10] J. Lecoq, *La máscara: del rito al teatro 1*. La formación del actor, Bogotá, Centro de Documentación Teatral, 1991, p. 12, tradução nossa.

[11] W. Layton, ¿Por qué? *Trampolín del actor*, Madrid, Fundamentos, 1990, p. 18-19, tradução nossa.

[12] P. Brook, *Los hilos del tiempo*, Madrid, Siruela, 2000, p. 75, tradução nossa.

[13] A. Boadella, Hay mucho más teatro fuera del teatro que dentro, *Pipirijaina*, Madrid, n. 21, Marzo 1982, tradução nossa.

CAPÍTULO 2

[1] A. Berenguer, El estudio de la creación teatral española durante el siglo XX (reflexiones metodológicas), *Teatro — Revista de Estudios Teatrales*, Publicaciones UAH, Alcalá de Henares, n. 13-14, p. 9, 2001, tradução nossa.

[2] *Ibidem*, p. 23, tradução nossa.

[3] Traduzimos "Sistema generacional" por "estilos literários", uma vez que a historiografia brasileira adota essa nomenclatura para um procedimento de classificação semelhante ao de gerações na Espanha.

[4] Berenguer (2001) propõe o conceito de sujeito transindividual entendendo o grupo social ao qual pertence um criador artístico como um sujeito que transcende a sua individualidade, misturando-a identitariamente com o conjunto de valores que caracterizam esse grupo.

[5] Berenguer, El estudio de la creación teatral española durante el siglo XX (reflexiones metodológicas), p. 16, tradução nossa.

[6] *Ibidem*, p. 1, tradução nossa.

[7] *Ibidem*, p. 20, tradução nossa.

[8] *Ibidem*, p. 23-24, tradução nossa.

[9] *Ibidem*, p. 24, tradução nossa.

[10] *Ibidem*, p. 24-25, tradução nossa.

[11] *Ibidem*, p. 26-27, tradução nossa.

CAPÍTULO 3

[1] H. Marcuse, *El hombre unidimensional*, Barcelona, Ariel, 1999, p. 7, tradução nossa.

[2] *Ibidem*, p. 10, tradução nossa.

[3] *Ibidem*, p. 25, tradução nossa.

[4] *Ibidem*, p. 79, tradução nossa.

[5] N. Klein, *No logo*: el poder de las marcas, Barcelona, Paidós Contextos, 2001, p. 181, tradução nossa.

[6] R. Kaminski, O potencial crítico da arte e o sujeito no espaço da globalização, *Revista de Arte*, maio 2002.

[7] *Ibidem*.

[8] *Ibidem*.

[9] *Ibidem*.

[10] S. Hall, *Da diáspora*: identidades e mediações culturais, Belo Horizonte, Editora UFMG, 2003, p. 196.

[11] *Ibidem*, p. 138.

[12] Marcuse, *El hombre unidimensional*, p. 87, tradução nossa.

[13] W. Benjamin, Magia e técnica, arte e política, *Obras escolhidas*, São Paulo, Brasiliense, 1994, p. 199.

[14] Marcuse, *El hombre unidimensional*, p. 89, tradução nossa.

[15] Hall, *Da diáspora*: identidades e mediações culturais, p. 134.

[16] Benjamin, Magia e técnica, arte e política, p. 205.

[17] Transcrição de informação oral em palestra proferida na Real Escuela Superior de Arte Dramático de Madri, em novembro de 2002. Arquivo pessoal.

[18] Marcuse, *El hombre unidimensional*, p. 97, tradução nossa.

[19] *Ibidem*, p. 116, tradução nossa.

[20] M. Bakthin, *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento*: o contexto de Françoise Rabelais, São Paulo, Hucitec, Brasília, Editora da Universidade de Brasília, 2008, p. 11.

[21] *Ibidem*, p. 25.

[22] *Ibidem*, p. 14.

[23] *Ibidem*, p. 17.

[24] *Ibidem*, p. 28.

[25] *Ibidem*, p. 23.

[26] H.-G. Gadamer, *Acotaciones hermenéuticas*, Madri, Trotta, 2002, p. 195, tradução nossa.

[27] Marcuse, *El hombre unidimensional*, p. 286, tradução nossa.

CAPÍTULO 4

[1] Já que o psicodrama, ainda que utilize uma série de exercícios e práticas da improvisação, tem uma finalidade mais terapêutica do que artística, parece-nos mais adequado centrar nosso estudo em sua primeira fase, ou seja, na experimentação da improvisação em um palco, diante do público.

[2] Disponível em <www.psicodrama.com>, acesso em 22 dez. 2011.

[3] J. L. Moreno, *El teatro de la espontaneidad*, Buenos Aires, Editora Vancu, 1977, p. 30, tradução nossa.

[4] *Ibidem*, p. 33, tradução nossa.

[5] *Ibidem*, p. 70, tradução nossa.

[6] *Ibidem*, p. 71, tradução nossa.

[7] *Ibidem*, p. 74, tradução nossa.

[8] *Ibidem*, p. 76, tradução nossa.

[9] J. Copeau, *Hay que rehacerlo todo*: escritos sobre teatro, Madrid, Edición Blanca Baltés, ADE, 2002, p. 331, tradução nossa.

[10] *Ibidem*, tradução nossa.

[11] *Ibidem*, p. 333, tradução nossa.

[12] Companhia fundada por Copeau em 1913. Continua sendo um teatro localizado em Paris com temporadas regulares.

[13] Copeau, *Hay que rehacerlo todo*, p. 283, tradução nossa.

[14] Copeau, *Hay que rehacerlo todo*, p. 281, tradução nossa.

[15] Copeau, *Hay que rehacerlo todo*, p. 347, tradução nossa.

[16] Pequena companhia montada em 1925 por Copeau, com o auxílio de Saint-Denis, chamada "Les Copiaus" ou "Pequenos Copeaus". M. Evans, *Jacques Copeau*, New York, Routledge Taylor & Francis Group, 2006.

[17] *Ibidem*, p. 22, tradução nossa.

[18] J. Copeau, Notas y reflexiones sobre la improvisación, *Máscara – La Improvisación*, México DF., Año 4, n. 21-22, Enero 1996-1997, tradução nossa.

[19] Copeau, *Hay que rehacerlo todo*, p. 368, tradução nossa.

[20] *Ibidem*, p. 367, tradução nossa.

[21] *Ibidem*, p. 372, tradução nossa.

[22] Copeau teve estreito contato com os irmãos Fratellini nos anos de 1920 em Paris.

[23] Copeau, *Hay que rehacerlo todo*, p. 373, tradução nossa.

[24] Trataremos cuidadosamente sobre a metodologia proposta por Johnstone no capítulo sobre a metodologia de treinamento do ator-improvisador.

[25] Copeau, *Hay que rehacerlo todo*, p. 378, tradução nossa.

[26] Destacamos o espetáculo *Vivo*, do argentino Marcelo Savignone.

CAPÍTULO 5

[1] Disponível em <www.itaucultural.com.br>, acesso em 12 fev. 2012.

[2] A. Boal, *Categorías de teatro popular*, Buenos Aires, Cepe, 1972, p. 26, tradução nossa.

[3] É uma técnica criada e desenvolvida por Boal, que tem como objetivo travar um contato direto com o público por meio de um ator que se dirige à plateia, explicando as cenas vistas e dando a visão desejada pelo autor e/ou diretor do espetáculo. Dessa forma, Boal cria um sistema que facilita a encenação dos textos mais difíceis, possibilitando a mistura de gêneros e estilos, além de baratear a produção devido à existência de um diálogo constante com o público.

[4] Em suas memórias, Boal conta que não foi exatamente "exilado" no sentido oficial da palavra. Depois de ser solto para participar de um festival na Europa cedendo à pressão de grande parte da intelectualidade nacional e internacional, foi orientado pela própria polícia a não regressar ao país, saindo para o exílio.

[5] Anteriormente já havia fundado outros centros dedicados à divulgação do Teatro do Oprimido em outros países europeus e latino-americanos.

[6] A. Boal, *Teatro del oprimido 1*, Cidade do México, Editora Nueva Imagen, 1980, p. 17, tradução nossa.

[7] *Idem*, *Categorías de teatro popular*, p. 56, tradução nossa.

[8] B. Brecht, *Escritos sobre teatro 3*, Buenos Aires, Nueva Visión, 1970, p. 123, tradução nossa.

[9] A. Boal, *Técnicas latinoamericanas de teatro popular*: una revolución copernicana al revés, Buenos Aires, Corregidor, 1972, p. 68-70, tradução nossa.

[10] *Idem*, *Categorías de teatro popular*, p. 37-38, tradução nossa.

[11] *Idem*, *Técnicas latinoamericanas de teatro popular*, p. 52, tradução nossa.

[12] *Ibidem*, tradução nossa.

[13] *Ibidem*, p. 120, tradução nossa.

[14] *Ibidem*, p. 112, tradução nossa.

[15] Disponível em <www.ctorio.org.br>, acesso em 13 jan. 2012.

[16] Disponível em <www.ctorio.org.br>, acesso em 13 jan. 2012.

[17] Os "coringas" são pessoas da própria comunidade capacitadas pela equipe do CTO. Seu trabalho é coordenar e manter ativas as atividades teatrais realizadas por cada grupo de teatro popular apoiado pelo CTO, por meio das técnicas do Teatro do Oprimido.

[18] Disponível em <www.ctorio.org.br>, acesso em 13 jan. 2012.

[19] Tradução nossa.

[20] J. Beck, *El living theatre*, Madrid, Fundamentos, 1974, p. 22-23, tradução nossa.

[21] P. Biner, *O living theatre*, Lisboa, L'Age d'Homme S.A.,1976, p. 13.

[22] Por isso às vezes se confunde a origem do nome do grupo, por apresentar-se em seu próprio *living-room*, ou seja, sua sala de estar.

[23] Biner, *O living theatre*, p. 20.

[24] Beck, *El living theatre*, p. 19, tradução nossa.

[25] Biner, *O living theatre*, p. 23, tradução nossa.

[26] Beck, *El living theatre*, p. 60, tradução nossa.

[27] *Ibidem*, p. 96, tradução nossa.

[28] *Ibidem*, p. 97, tradução nossa.

[29] Biner, *O living theatre*, p. 57, tradução nossa.

[30] Beck, *El living theatre*, p. 17, tradução nossa.

[31] *Ibidem*, p. 95-97, tradução nossa.

[32] J. Monleón, Carta abierta al Living Theatre, em *Nuestros amigos del Living Theatre*, Primer Acto, n. 99, Madrid, agosto 1968, p. 4-5, tradução nossa.

[33] J. Tytell, *The Living Theatre*. Arte, exilio y escándalo, Barcelona, Los Libros de la Liebre, 1999, p. 56, tradução nossa.

[34] Beck, *El living theatre*, p. 99, tradução nossa.

[35] *Ibidem*, tradução nossa.

[36] *Ibidem*, tradução nossa.

[37] *Ibidem*, p. 100, tradução nossa.

[38] *Ibidem*, p. 244, tradução nossa.

CAPÍTULO 6

[1] Disponível em <www.playbackcenter.org>, acesso em 27 jan. 2012, tradução nossa.

[2] Disponível em <www.playbacknet.org>, acesso em 27 jan. 2012, tradução nossa.

[3] J. Fox, H. Dauber, Gathering Voices, Essays on Playback Theatre, em *Tracing the Songlines*: Searching for the Roots of Playback Theatre, por Heinrich Dauber, Tusitala, 2000, p. 34, tradução nossa.

[4] *Ibidem*, p. 42, tradução nossa.

[5] Isso pode ser observado no endereço <http://www.playback.com.br/agora/>, que traz vários artigos específicos sobre Impro para discutir a prática do Playback no Brasil. Acesso em 26 jan. 2012.

[6] Espetáculo de improvisação concebido em parceria com a Uma Companhia e dirigido por mim. Estreado em 2008 na programação do Festival Internacional de Improvisação, em Belo Horizonte.

[7] Hull House é um centro comunitário fundado em Chicago em 1889 por outra pioneira, Jane Adams, e nas décadas de 1920 e 1930 se dedicava ao trabalho com a população estrangeira.

[8] Resumidamente o "New Deal" buscava combater a recessão econômica americana e seus efeitos por meio de aulas de arte para os trabalhadores pobres. No comando do WPA, Spolin percebeu a necessidade de desenvolver uma técnica de treinamento teatral de fácil entendimento e que pudesse superar barreiras culturais, sociais e étnicas.

[9] V. Spolin, *Improvisação para o teatro*, São Paulo, Perspectiva, 2003, p. 252.

[10] S. Freud, The relation of the poet to day-dreaming, em R. Courtney, *Jogo, teatro e pensamento*, São Paulo, Perspectiva, 2001, p. 79.

[11] R. Courtney, *Jogo, teatro e pensamento*, São Paulo, Perspectiva, 2001, p. 268.

[12] Spolin desenvolve uma série de jogos teatrais que implicam essas categorias. Variam de acordo com os estados de formação e desenvolvimento de cada grupo e com os objetivos de cada jogo. Da mesma maneira, os exercícios descritos no anexo dessa investigação podem ser analisados dentro dessas categorias, sendo às vezes jogos de exercício, como os jogos com a rima para as improvisações rimadas; jogos simbólicos, a maioria deles; ou jogos de regra, cujo maior exemplo é o próprio Match de Improvisação.

[13] Courtney, *Jogo, teatro e pensamento*, p. 287.

[14] W. Benjamin, *Reflexiones sobre niños, juguetes, libros infantiles, jóvenes y educación*, Buenos Aires, Nueva Visión, 1987, p. 78-79, tradução nossa.

[15] T. London, Spolin and Sills laid down The Rules. The Generations who came after played by them. That's how Chicago invented it self, *American Theatre*, July/Aug. 1990, tradução nossa.

[16] V. Spolin, *Jogos teatrais*: o fichário de Viola Spolin, trad. Ingrid Dormien Koudela, São Paulo, Perspectiva, 2001, p. 20.

[17] Percebem-se as conexões entre os pensamentos de Spolin e Johnstone. Sobre isso, há um importante trabalho dissertativo da pesquisadora Theresa Dudeck ainda inédito: T. Dudeck, *Improvisational Theatre Games of Viola Spolin and Keith Johnstone*: Can They "Play Nice Together" For the Actor, Director, and Writer? Northridge, California State University, 2007.

[18] *Ibidem*, p. 257.

[19] Essas afirmações são especialmente proveitosas ao estudo do Match de Improvisação, pois refletem a realidade que a maioria dos jogadores do Match vivenciam quando a necessidade de "ganhar" a partida substitui a vontade de participar do jogo e criar improvisações de qualidade.

[20] Spolin, *Improvisação para o teatro*, p. 9.

[21] *Ibidem*, p. 7.

[22] *Ibidem*, p. 341.

[23] *Ibidem*, p. 45.

[24] *Ibidem*, p. 82.

[25] *Ibidem*, p. 216.

[26] W. Stavru, Second City and Story Theater Founder, *The Bardian*, Chicago, The Bard College Alumni/ae Publication, 1996, tradução nossa.

CAPÍTULO 7

[1] L. Gruhn, Interview: Paul Sills reflects on story theatre, *The Bardian*, Chicago, The Bard College Alumni/ae Publication, Nov. 1996.

[2] J. Sweet, *Something Wonderful Right Away*, Limelight Editions, 1978, p. 34, tradução nossa.

[3] Disponível em <http://www.myspace.com/tribute2martin/blog/218463456>, acesso em 27 jan. 2012, tradução nossa.

[4] Sweet, *Something Wonderful Right Away*, p. 8, tradução nossa.

[5] Gruhn, Interview: Paul Sills reflects on story theatre, tradução nossa.

[6] *Ibidem*.

[7] T. London, Chicago Impromptu, *American Theatre*, Chicago, July/Aug. 1990.

[8] *Ibidem*.

[9] F. Mangolini, *O Mundial de Match de Improvisação no Canadá* – 2002, Madri, set. 2002, entrevista concedida à autora, arquivo pessoal.

[10] S. Sánchez, *Trajetória do Imprebís*, Madri, out. 2002, entrevista concedida à autora, arquivo pessoal.

[11] Em algumas ligas, como a Liga Profissional de Improvisação da Argentina, entende-se que a improvisação continuada não é um estilo e sim um tipo ou categoria de improvisação que poderia ser mista, continuada ou comparada. No entanto, no Brasil, sempre trabalhamos a continuada como um estilo, seguindo as propostas da Liga Madrilenha.

[12] Influência da terminologia francesa no Match.

[13] Dedicaremo-nos mais adiante a precisar as estruturas e o conceito de preleção quando nos aproximarmos das técnicas de improvisação. Em linhas gerais, são as premissas ou pautas dadas pelo treinador antes que os jogadores entrem na pista de jogo. Essa preparação pode durar de 20 a 30 segundos.

CAPÍTULO 8

[1] Wardle *apud* K. Johnstone, *Impro*: improvisación y el teatro, Santiago de Chile, Cuatro Vientos, 1990, p. 7, tradução nossa.

[2] *Ibidem*, p. 5, tradução nossa.

[3] J. S. Sinisterra, entrevista concedida a Mariana Muniz em dezembro de 2002, arquivo pessoal.

[4] D. Fo, *Manual mínimo do ator*, Navarra, Argitaletxe, 1998, p. 23-24, tradução nossa.

[5] Sinisterra, entrevista concedida a Mariana Muniz em dezembro de 2002, arquivo pessoal.

[6] K. Johnstone, *Impro*: improvisación y el teatro, Santiago de Chile, Cuatro Vientos, 1990, p. 17, tradução nossa.

[7] J.-M. Lavergne, R. Gravel, *Impro*: reflexiones e análisis, trad. Rubén Sánchez, texto inédito.

[8] P. Schaeffer, *Tratado de los objetos musicales*, Madrid, Alianza Música, 1988, p. 62.

[9] Companhia canadense criada por Johnstone na década de 1970. Atualmente a companhia não está mais sob sua direção.

[10] Johnstone, *Impro*: improvisación y el teatro, p. 91, tradução nossa.

[11] W. Layton, *¿Por qué? El trampolín del actor*, Madrid, Fundamentos, 1990, p. 18-19, tradução nossa.

[12] Johnstone, *Impro*: improvisación y el teatro, p. 93, tradução nossa.

[13] Nomenclatura utilizada pelo Impromadrid, aprendida de Santiago Sánchez. Gosto de usar a palavra "rebote", e não os conceitos de primeiros pensamentos e associações imediatas de Johnstone, pois traz uma força imagética que auxilia em sua compreensão.

[14] Nomenclatura utilizada pelo Impromadrid, aprendida também de Santiago Sánchez. Significa, como veremos mais adiante, o *start* de uma improvisação, a chave de ignição da ação improvisada.

[15] Rebote imediato e rebote distante são nomenclaturas utilizadas pelo Impromadrid.

[16] Na Liga de Improvisação Madrilenha se utiliza um exercício de treinamento de rebote chamado vulcão, descrito no anexo 1, que se assemelha muito ao exemplo descrito por Johnstone, e cujo objetivo é trabalhar a velocidade da livre associação a partir de estímulos sonoros ou visuais.

[17] O "gatilho" a que se refere Johnstone se aproxima do conceito de "rebote" desenvolvido neste trabalho.

[18] Johnstone, *Impro*: improvisación y el teatro, p. 112, tradução nossa.

[19] Preleção é um nome que os integrantes do Match de Improvisação de Belo Horizonte, então formandos do Centro de Formação Artística da Fundação Clóvis Salgado, adotaram quando fizeram o espetáculo em 2006, apropriando-se de uma terminologia do futebol.

[20] Nota-se aqui a influência das propostas de Copeau, descritas no capítulo 4, insistindo na criação de um coletivo com uma mesma linguagem para que se possa improvisar diante do público.

[21] Lavergne, Gravel, *Impro*: reflexiones y análisis.

[22] S. Sánchez, entrevista concedida a Mariana Muniz em outubro de 2002, arquivo pessoal.

[23] É importante ressaltar que o trabalho do improvisador no Match de Improvisação se distancia das técnicas de improvisação na formação do ator, pois trabalha com a imediata exteriorização dos estados de ânimo e com sua utilização como trampolim de uma situação de improvisação. Inclusive, há exercícios de Impro que chegam a trabalhar a mudança quase esquizofrênica dos estados de ânimo em prol da construção de uma improvisação, afastando-se das propostas de alguns teóricos teatrais. Na improvisação, os estados de ânimo são uma ferramenta para construção de uma dramaturgia no calor da ação e, no Match de Improvisação,

o estado de ânimo é um instrumento de busca da ação. A ação é fundamental na construção de uma Impro de Match.

[24] Pode-se trabalhar esse *motor* a partir de elementos corporais, pois partindo da composição corporal surge uma determinada voz e uma linha de pensamento que a acompanha.

[25] Sánchez, entrevista concedida a Mariana Muniz em outubro de 2002.

[26] *Ibidem.*

[27] *Ibidem.*

[28] Johnstone, *Impro*: improvisación y el teatro, p. 27, tradução nossa.

[29] Sinisterra, entrevista concedida a Mariana Muniz em dezembro de 2002.

[30] F. Mangolini, entrevista concedida a Mariana Muniz em fevereiro de 2002, arquivo pessoal.

[31] Fo, *Manual mínimo do ator*, p. 17, tradução nossa.

[32] Posteriormente, passei a utilizar o nome de *plataforma*, conceito explicitado por Spolin (2003), pedindo aos atores que, ao menos, chegassem na estrutura de *quem*, *onde* e *o quê?*

CAPÍTULO 9

[1] Os espetáculos são: *Humor mierda* – Complot/Escena (México); *Efecto de impro* – Colectivo Mamut (Chile); *Caleidoscópio* – Cia. do Quintal (SP/Brasil); *Sobre nós* – Uma companhia (BH/Brasil).

[2] Abreviatura de "Improvisation". Normalmente utilizada para referir-se ao conjunto de propostas teatrais conectadas ao trabalho de Keith Johnstone e à técnica desenvolvida por ele.

[3] A. Schreiber, Improvisation: The Fine Line between Suck and not Bad and how to Get Away from that Line and go to Another Line Where the Options Arte Better, em *The Second City Almanac of Improvisation*, Illinois, Norhwestern University Press, 2004, p. 117, tradução nossa.

[4] *Ibidem.*

[5] M. Napier, What's Better? Long Form or Short Form?, em *The Second City Almanac of Improvisation*, Illinois, Northwestern University Press, 2004, p. 119, tradução nossa.

[6] *Ibidem.*

[7] S. García, *Teoria y práctica del teatro III*, Bogotá, Teatro La Candelaria, 2002, p. 112, tradução nossa.

[8] *Ibidem.*

[9] *Ibidem.*

[10] S. Nachmanovitch, *O ser criativo*: o poder da improvisação na vida e na arte, São Paulo, Summus, 1993, p. 159.

BIBLIOGRAFIA

A. Boadella, *Memorias de un bufón*, Madrid, Espasa, 2001.

A. Reñones, *Do playback theatre ao teatro de criação*, São Paulo, Ágora, 2000.

A. Nicoll, *El mundo de Arlequín* – un estudio crítico de la Commedia dell'arte, México, Seix Barral, 1989.

Á. Berenguer, Motivos y estrategias: introducción a una teoría de los lenguajes escénicos contemporáneos, *Teatro. Revista de Estudios Escénicos*, Universidad de Alcalá, n. 21, 2007.

A. Artaud, *A arte e a morte*, Lisboa, Livreiros Editores e Distribuidores, 1987.

A. Artaud, *El teatro y su doble*, Barcelona, Pocket Edhasa, 1999.

A. Boal, *Técnicas latino-americanas de teatro popular*: uma revolução copernicana ao contrário, São Paulo, Hucitec, 1975.

A. Boal, *Hamlet e o filho do padeiro*: memórias imaginadas, Rio de Janeiro, Record, 2000.

A. Boal, *O arco-íris do desejo*: método Boal de teatro e terapia, Rio de Janeiro, Civ. Brasileira, 2002.

A. Boal, *O teatro como arte marcial*, Rio de Janeiro, Garamond, 2003.

A. Boal, *Jogos para atores e não atores*, Rio de Janeiro, Civ. Brasileira, 2005.

C. Stanislavski, *La construcción del personaje*, Madrid, Alianza, 2001.

C. Stanislavski, *Mi vida en el arte*, Ciudad de México, Editorial Vancu, 2002.

D. Comparato, *Da criação ao roteiro*: teoria e prática, São Paulo, Summus Editorial, 2009.

E. Barba, *Más allá de las islas flotantes*, México D.F., Universidad de México, 1986, Colección Escenologia.

F. Ostrower, *Criatividade e processos de criação*, Petrópolis, Vozes, 2008.

F. Taviani, *El secreto de la Commedia dell'arte*, Colección Escenología, Ciudad de México, 1996.

F. Bercebal, *Estudio intermedio entre juego y teatro*, Ciudad Real, Ñaque Editora, 1995.

H. Marcuse, *Eros y civilización*, Barcelona, Seix Barral, 1968.

H. Marcuse, *Serie conversaciones*, Barcelona, Editorial Gedisa, 1980.

H. Marcuse, *Ensayos sobre política y cultura*, Barcelona, Editorial Ariel, 1981.

I. D. Koudela, *Texto e jogo*, São Paulo, Perspectiva, 1999.

J. Dubatti, *Filosofía del Teatro I*: convivio, experiencia, subjetividad, Buenos Aires, Atuel, 2007.

J. Eines, *El actor pide*, Barcelona, Gedisa Editorial, 1998.

J. Hodgson, E. Richards, *La improvisación en la vida y en el drama*, Buenos Aires, Fundamentos, 1974.

J. Lecoq, *La máscara: del rito al teatro*: la formación del actor, Bogotá, Centro de Documentación Teatral, 1991.

J. Lecoq, *El cuerpo poético*: una pedagogía de la creación teatral, Barcelona, Alba Editorial, s.l.u., 2003.

J. L. Alonso de Santos, *La escritura dramática*, Madrid, Editorial Castalia, 1998.

J. M. Pedrosa, Borges y la retórica del disparate: fuentes y correspondencias medievales, renacentistas y folclóricas de El Aleph, *Dicenta: Cuadernos de Filología Hispánica*, n. 4, 1996.

J. Ryngaert, *Jogar, representar*, São Paulo, Cosac & Naify, 2009.

J. Tytell, *The living theatre*: arte, exilio y escándalo, Barcelona, Los libros de la Liebre, 1999.

J. Wright, *Why is that so Funny?* A Practical Exploration of Physical Comedy, Londres, Nick Hern Books, 2006.

K. Johnstone, *Impro*: improvisación y el teatro, Santiago de Chile, Cuatro Vientos, 1990, p. 74.

K. Johnstone, *Impro for Stoytellers*: Theatresports and the Art of Making Things Happen, Londres, Faber and Faber, 1999.

M. Bulhões Martins, *Encenação em jogo*, São Paulo, Hucitec, 2004.

M. L. Muniz, Entrevista realizada com o improvisador Esteban Roel, Madri, 2002, texto inédito.

M. L. Muniz, A relação ator-improvisador na improvisação como espetáculo, em IV Reunião Científica de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas, *Anais...*, Belo Horizonte, 2007.

M. L. Muniz, A comédia – gênero à margem, em V Congresso da Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-graduação em Artes Cênicas, Belo Horizonte, 2008.

M. L. Muniz, Breve Cartografia de la reciente producción teatral brasileña: improvisación, comedia física y teatro cómico popular, *Revista Signa*, UNED, Madrid, n. 19, 2010.

M. L. Muniz, Dramaturgia da improvisação: construção efêmera da cena teatral, *Moringa: Artes do Espetáculo*, João Pessoa, v. 1, n. 2, jul.-dez. 2010.

M. L. Pupo, *Entre o Mediterrâneo e o Atlântico*: uma aventura teatral, São Paulo, Perspectiva, 2005.

M. Ribeiro, M. L. Muniz, Aspectos cognitivos e invenção na improvisação teatral e sua influência na criação de movimentos expressivos em dança, *Lamparina: Revista de Ensino de Teatro*, Escola de Belas Artes da UFMG, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, maio 2010.

N. Boyd, *Play and Game Theory in Group Work*, Chicago, University of Illinois, 1971.

O. Paz, *Los hijos del limo*, México, Seix Barral, 1990.

P. Freire, *Pedagogia da esperança*: um reencontro com a Pedagogia do oprimido, São Paulo, Paz e Terra, 1998.

P. Brook, *El espacio vacío*: arte y técnica del teatro, La Habana, Editorial Pueblo y Educación, 1987.

P. Brook, *La puerta abierta*: reflexiones sobre la interpretación y el teatro, Barcelona, Alba Editorial, 1993.

P. Brook, *Más allá del espacio vacío*: escritos sobre teatro, cine y ópera 1947-1987, Barcelona, Alba Editorial, 2001.

P. Gaulier, *The tormentor*: le jeu light theatre, Paris, Éditions Filmiko, 2007.

R. Gravel, J.-M. Lavergne, *Impro II*: exercices et analyses, Montréal, Leméac, 1989.

S. Chacra, *Natureza e sentido da improvisação teatral*, São Paulo, Perspectiva, 1983.

V. C. Achatkin, *O teatro-esporte de Keith Johnstone e o ator: da ideia à ação* – a improvisação como instrumento de transformação para além do palco, dissertação, mestrado em Artes, Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005.

V. C. Achatkin, *O teatro-esporte de Keith Johnstone*: o ator, a criação e o público, doutorado em Artes, Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

V. Koldobika, *Explorando el match de improvisación*, Madrid, Ñaque Editora, 1998.

V. Spolin, *O jogo teatral no livro do diretor*, São Paulo, Perspectiva, 2004.

Anexo 1
EXERCÍCIOS PARA O ATOR-IMPROVISADOR[1]

ROTINA DE AQUECIMENTO

A rotina de aquecimento é composta por cinco exercícios básicos que são descritos a seguir:

1. *Bala Sim/Não*: Os jogadores ficam em roda e devem passar uma "bala" para o companheiro do lado, batendo uma palma e dizendo "sim" ou "não". A partir daí, esse companheiro recebe palma, só que deve dizer a palavra contrária à que ouviu por último. Exemplo: Se recebo a bala com "sim", devo responder "não". Aí passo a bala para o meu companheiro do outro lado, também com uma palma, e aí posso dizer "sim" ou "não".

Observação: É preciso que esse jogo ocorra com certa velocidade, é importante falar a palavra contrária, mas é importante também que a resposta aos estímulos seja veloz.

VARIAÇÕES

a) Pode-se passar até três balas, em sentidos opostos e/ou iguais.

b) Pode-se também passar balas nas quais as palavras de oposição sejam "branco" e "preto", dessa forma algumas balas vêm com "sim"; outras, com "não"; outras, com "branco"; e outras, com "preto", e o jogador deve dar uma resposta rápida a esses estímulos, passando a bala para frente segundo a regra apresentada.

2. *Nós quatro*: Juntam-se grupos de quatro, formam uma espécie de cruz, as pontas equivalentes de frente uma para outra. Eles cantam e batem palmas, segundo o que se segue:

1°) Cantam "Nós somos quatro" (e batem as mãos juntos, a mão direita com quem está à direita, e a esquerda com quem está à esquerda).

2°) "Eu com ela..." (e bate com a pessoa da esquerda).

3°) "Eu sem ela" (bate com a pessoa da direita).

4°) "Nós por cima" (as duplas de frente batem uma por cima, e outra por baixo).

5°) "E nós por baixo" (quem bateu por cima vai por baixo, e vice-versa). Deve-se repetir isso várias vezes, aumentando a velocidade e depois parando de cantar, deixando só o movimento.

3. *Vulcão*: Faz-se um círculo e todos os improvisadores realizam o mesmo movimento com um braço, para cima e para baixo, como um pêndulo, ou um vulcão que entra em erupção. Esse pêndulo deve ter um ritmo comum. O primeiro começa o exercício soltando uma palavra no momento em que o braço está para cima, o seguinte deve dizer outra palavra em associação semântica ou fonética com a palavra recebida, e assim sucessivamente. As palavras devem surgir a partir de uma livre associação e devem se relacionar com a anterior por seu significado, som etc. É essencial manter o ritmo do pêndulo e só lançar a palavra quando o braço estiver para cima, pois a duração desse movimento é o tempo que o seguinte leva para o rebote. O curto espaço de tempo impossibilita selecionar as ideias e nos orienta para uma reação mais imediata e espontânea.

4. *"Sim, essa é a história..."*: Forma-se uma roda. Três pessoas vão ao centro da roda e gritam: "sim!" Logo após, as mesmas que foram ao centro escolhem uma pessoa diferente da roda para dizer a seguinte frase: "essa é a história do dente", e a pessoa da roda responde: "essa é a história do cabelo", dito isso, todas as duplas formadas por aqueles que dizem e aqueles que recebem gritam juntas: "sim!" O jogador do centro deve levar a história do cabelo para outro jogador da roda, que deve transformá-la em outra história, seguindo a mesma estrutura descrita. O importante é manter a alegria da aceitação das propostas. Posteriormente, os jogadores da roda podem fazer o exercício das palmas simultaneamente a este.

5. *Bala Argentina*: Faz-se uma roda. Uma bala de energia passa pelos participantes, com um gesto e um som. São vários movimentos e sons que determinam comandos diferentes, sendo eles:

Iáää: significa que a bala segue no sentido em que está. O gesto é um movimento de onda com o braço e o som é "iáää".

Rondon: significa que a bala deve inverter o sentido, ou seja, deve voltar e seguir para o lado oposto. O gesto é um movimento de "sim", com os braços flexionados em direção ao quadril e o som é a palavra "rondon".

Aiiiii: significa que a bala segue na direção em que está pulando a pessoa seguinte à que deu esse comando. O gesto é fazer um binóculo com as mãos no rosto e o som é "aiii".

Iaiá: tem a mesma função do anterior, mas inverte o sentido da roda. O movimento dos braços é igual ao do "rondon", e junto com esse movimento deve-se levantar um dos joelhos, o som é a palavra "iaiá".

Acaba-se aqui a rotina, a seleção dos exercícios é somente uma proposta, podendo variar. O interessante é a criação de uma rotina fixa que permita que a dificuldade e o nível de rigor com os exercícios vão aumentando a partir do entendimento e da realização deles.

JOGO DAS TRÊS PALMAS

Em roda todos ficam palma contra palma. Todos começam com uma palma sozinho; uma palma com o companheiro; depois uma palma sozinho; duas palmas com o companheiro; seguido de uma palma sozinho; três palmas com o companheiro. A continuação: faz-se uma palma sozinho e duas com o companheiro; uma palma sozinho e uma com o companheiro e assim repetidamente, fazendo uma sequência de 1/1; 1/2; 1/3; 1/2; 1/1; 1/2; 1/3 e assim por diante. O objetivo desse jogo é propiciar a concentração e a fluência entre os jogadores.

LANÇAR UM TEXTO

Faz-se uma roda. Um improvisador faz um gesto de lançar pra cima um objeto invisível e, no momento de soltá-lo, diz a primeira coisa que lhe ocorra: uma palavra, uma frase, e assim por diante. O seguinte improvisador deve fazer uma pequena improvisação a partir de estímulos sugeridos pelo texto lançado pelo seu companheiro, encontrar um final e lançar outro texto para ser trabalhado pelo seguinte improvisador, e assim sucessivamente. O fundamental desse exercício é não dar tempo ao raciocínio e improvisar contando somente com a primeira reação produzida pelo texto lançado. Também é importante exercitar a capacidade de formular um texto sem pensá-lo previamente e sem censurar os primeiros impulsos, desconectando o máximo possível a palavra do pensamento racional e seletivo.

CÍRCULO DO OBJETO IMAGINÁRIO

Faz-se uma roda. Um primeiro jogador começa a fazer gestos soltos. A partir da escuta desse gesto, sem nenhuma pressa, ele começa a realizar associações que vão levando-o até um objeto específico sendo manipulado. Quando esse movimento de manipulação estiver claro, o jogador seguinte deve começar a imitá-lo, assim que conseguir, o primeiro jogador para sua ação. O segundo jogador deve ir, pouco a pouco, soltando seu movimento até voltar à abstração e, a partir desta, encontrar outra manipulação de outro objeto e passá-lo ao próximo na roda. Esse exercício tem como principal objetivo trabalhar a ansiedade do improvisador em escolher racionalmente e definir antecipadamente suas ações. Partir do movimento abstrato e ir chegando a uma manipulação concreta permite ao jogador deixar que as associações surjam de maneira mais solta, sem a necessidade de controlá-las todo o tempo. O ideal é que a passagem do movimento abstrato para a ação concreta se dê da maneira mais fluida possível, sem pular nenhuma etapa.

JOGO DAS AÇÕES

Dois improvisadores começam uma pequena improvisação a partir da escolha de uma ação concreta, por exemplo, um molda o barro, e o outro é o barro sendo moldado. Os outros jogadores observam. Em qualquer momento, um improvisador que observa a cena pode bater uma palma e a improvisação é congelada, o improvisador que bateu a palma assume a posição de um de seus companheiros e deve seguir a improvisação a partir da posição congelada, mas mudando a situação anterior. O objetivo do jogo é exercitar a capacidade de adaptação às sugestões externas, permitindo que um improvisador que está fora do jogo treine uma observação ativa e sua habilidade de provocar uma mudança a partir do que já está construído, ou seja, quebrar a rotina a partir do círculo de possibilidades.

STOP

Primeira parte: Todos os improvisadores estão se movendo pelo espaço, a partir de uma música ou outro estímulo externo, trabalhando os distintos segmentos de seu corpo, diferentes dinâmicas e diferentes qualidades de movimento. No momento que o treinador diz "stop!" todos devem parar e fixar um gesto. A partir desse gesto, devem iniciar uma pequena improvisação que pode ser somente corporal e abstrata ou se aproximar de uma história, utilizando ou não a voz. O objetivo desse exercício é estimular a escuta do próprio corpo e reagir a partir de uma posição não cotidiana e abstrata. É fundamental um silêncio inicial antes de começar a improvisação, a fim de ouvir a si mesmo e rebotar a partir dessa escuta.

Segunda parte: Segue a mesma dinâmica do exercício anterior, mas realizada entre dois improvisadores que, ao toque de "stop!", devem começar uma improvisação conjunta, partindo sempre da escuta do gesto congelado. O objetivo aproxima-se aos do exercício anterior, além de trabalhar a escuta individual e a escuta do companheiro, criando uma improvisação em conjunto.

Esses exercícios também podem ser realizados para trabalhar cada um dos motores. No "stop" o instrutor nomeia um motor e, ainda a partir da escuta do gesto congelado, o improvisador deve começar sua cena sozinho ou em duplas, trios etc.

MEU PARCEIRO É ALGUÉM...

Todos caminham pelo espaço. Ao som de uma palma, param e olham para o primeiro que encontrar a sua frente e o veem como: alguém de quem você tem pena; alguém que você despreza; alguém que você admira; alguém de quem você tem pavor; alguém que é um ótimo comediante e você acha graça em tudo o que ele faz etc. O objetivo desse jogo é possibilitar ao improvisador construir um ponto de vista do outro a partir da observação de um pequeno detalhe que deve ser exagerado ao máximo. O importante é que surja de um detalhe, um gesto, uma posição real do outro jogador. Cada vez que você se relacionar com o mesmo jogador deve rebotar outra reação, pois não se trata de uma reação ao jogador, mas, sim, ao momento do encontro, que sempre é diferente.

RELAÇÃO EM DUPLA

Todos caminham pelo espaço e formam-se duplas pela conexão do olhar. Essas duplas começam a estabelecer uma relação em silêncio. Depois de um tempo permite-se dizer um nome para o outro e, por fim, com mais um tempo, admite-se dizer frases e explorar os planos do espaço. Todos realizam o exercício ao mesmo tempo ou pode-se deixar metade do grupo observando o exercício de fora e depois inverter. O objetivo do jogo é explorar a conexão não verbal entre os jogadores antes do surgimento da primeira palavra ou de uma situação cênica. É um bom jogo de aquecimento, também pode ser realizado em trios, quartetos ou grupos maiores.

SEMANA/DIA/MÊS

Todos os jogadores em roda. Marca-se uma pulsação com as mãos na coxa, fazendo um compasso de 4/4, batendo três pulsos e fazendo uma pausa no quarto (ta ta ta – ta ta ta – ...), e assim sucessivamente. Todos em roda devem falar, sem sair da pulsação: o dia da semana (segunda, por exemplo), o dia do mês (01, por exemplo) e um mês (janeiro, por exemplo). A pessoa que se encontra à direita repete a mesma coisa no próximo compasso de maneira crescente, exemplo: terça, dois de fevereiro; quarta, três de março; depois inverte-se o sentido da roda e faz-se decrescente. O objetivo desse jogo é marcar uma base fixa sobre a qual pequenas variações são realizadas, trabalhando a ansiedade e a convivência com a possibilidade do fracasso.

PRESI, PRESI

Com todos os jogadores em roda, define-se quem será o presidente (presi), o vice-presidente (vice), o tesoureiro (teso) e o secretário (secre); os demais jogadores são números na ordem crescente (1, 2, 3...). Faz-se um ritmo em um compasso 4/4, os dois primeiros pulsos são batidos na coxa, o terceiro é uma palma e o último, um estalo de dedos. Nesse ritmo cada um deve falar:

- nas batidas da coxa: a sua função ou número duas vezes (ex.: presi, presi);
- na palma: o verbo "chama";
- no estalo de dedo: a função ou número de um dos companheiros (presi, vice, secre, teso) ou um número respectivo.

Dessa forma fica assim: *presi, presi* "chama" *secre*. E o *secre* deve responder: *secre, secre* "chama" *dois*. O *dois* responde, e assim sucessivamente.

Quem não responde ao chamado, ou responde fora do pulso, vai para o último número, e todos os nomes e/ou números à esquerda de quem saiu sobem uma posição, os da direita mantêm-se inalterados, o objetivo do jogo é chegar à posição de *presi*. Esse jogo tem por finalidade treinar o raciocínio rápido, a atenção, a escuta, o pulso coletivo e também possíveis estratégias em grupo.

MISTER HIT

Faz-se uma roda fechada, onde todos permanecem muito próximos. O jogo traz a seguinte regra: ao ouvir o seu próprio nome a pessoa deve encostar-se em alguém, e a pessoa que for encostada deve dizer o nome de outro alguém, e assim sucessivamente. É um excelente exercício de atenção e treina a habilidade de se desprogramar para realizar ações diferenciadas a estímulos diferentes.

DEUS AJUDA QUEM CEDO MADRUGA

Cada improvisador começa a repetir esse provérbio (ou qualquer outro) sozinho, observando para onde lhe leva o texto em suas livres associações. O objetivo é descobrir como um texto único pode estimular coisas diferentes, sem necessidade de uma lógica narrativa. É importante deixar-se levar por tudo o que lhe está sucedendo sem podar os rebotes.

HISTÓRIA COMPARTILHADA

Faz-se um círculo para contar uma história entre todos. Cada um só pode dizer uma frase e o seguinte deve continuar a história recuperando os elementos dados pelo anterior e abrindo possibilidades para que o próximo companheiro a continue. Pode-se realizar a mesma dinâmica, cada um dizendo apenas uma palavra ou apenas verbos e assim por diante.

3ª RÉPLICA

Consiste em uma pequena improvisação em pares. Um começa uma frase, o outro responde com outra, o primeiro jogador deve dar uma terceira réplica que seja a síntese das duas primeiras e, a partir daí, começa-se a improvisação. Os improvisadores responsáveis pelas duas primeiras frases devem decidi-las sem que ninguém as saiba e antes

de ir para a cena. O trabalho consiste em fazer a terceira réplica, ou seja, realizar uma síntese imediata das duas primeiras frases pensadas antecipadamente. Exemplo: 1ª) "Estou decidida a fazer isso!", 2ª) "Eu adoro peixe!", 3ª) "Está certo, nossa peixaria abre amanhã, mãos à obra". A partir de dois textos, a princípio sem nenhuma relação, pode-se criar uma história com ações e espaços muito determinados, como no exemplo proposto.

GOLEIRO

Um improvisador corre em direção ao colega (o goleiro) e diz um texto que implique um personagem-tipo, este deve rebotar sobre esse texto justificando-o em uma situação, espaço ou estado de ânimo específico. O objetivo é trabalhar a neutralidade do improvisador que vai dizer o texto e sua posterior capacidade de adaptar-se ao proposto por seu companheiro, além de exercitar a capacidade do "goleiro" de construir um eixo condutor a partir do texto inicial.

TROCA DE ESPAÇOS

Um improvisador começa realizando uma ação, por exemplo, costurar, e propondo um espaço específico. Outro improvisador se aproxima e muda o espaço no qual ele estaria com outra ação. Um terceiro faz o mesmo, assim por diante até o máximo de cinco jogadores. Cada espaço deve corresponder a uma ação específica. Quando estiverem os cinco em cena, realizando as ações desse espaço, o quinto jogador justifica sua saída. Assim que ele se retira, todos voltam ao quarto espaço e à quarta ação, o quarto jogador sai, e todos voltam ao terceiro espaço/ações, e assim por diante até o primeiro jogador fechar a cena no primeiro espaço. Esse exercício tem como objetivo desvincular ações concretas de espaços, tempos ou personagens lógicos, ampliando suas possibilidades. Além disso, ele trabalha a capacidade mnemônica (fundamental ao improvisador) e, principalmente, sua habilidade de adaptação, uma vez que os improvisadores devem justificar suas posições e adaptá-las ao espaço assim que este se modifica.

E AGORA?

O exercício é realizado em trio. A pessoa no meio executa ações que serão dadas pelas duas pessoas que estão agachadas nas laterais. Feita a ação sugerida, o jogador que está no meio diz: “e agora?”, para que a próxima ação seja proposta. O jogador do meio somente expande a ação, enquanto os outros dois avançam-na. O objetivo é tirar a pressão da necessidade de criar uma próxima ação, o jogador em cena tem apenas que aceitar o que é proposto pelos colegas, assim como, posteriormente, terá apenas que aceitar o que já existe na cena e em seu círculo de possibilidades. Também é um treino para os outros dois jogadores que têm que entender o que está dentro do círculo de possibilidades e criar a partir dele.

UM NARRADOR PARA DUAS HISTÓRIAS SIMULTÂNEAS

Exercício a ser feito em trio. O jogador 1, que está no meio, narrará duas histórias, uma para cada jogador que está ao seu lado. Virado de frente para o jodagor 2, o jogador 1 conta a história do jogador 3. Enquanto o jogador 3, que está atrás daquele que narra, faz as ações que estão sendo propostas pelo jogador 1, o jogador 2, que está a sua frente, avança a sua própria história diante dele. Depois de uma palma, o jogador 1 vira para olhar o avanço da história que acabara de contar e para continuar a narrar a história que acabara de observar. É preciso muita atenção e cuidado para não misturar as histórias que são contadas. Esse exercício treina a capacidade mnemônica dos jogadores, bem como sua habilidade de dissociação entre o que veem e o que narram.

PLATAFORMA, CONFLITO, RESOLUÇÃO E ARREMATE

Dividem-se os jogadores em 4 grupos. Pode-se dividir o mesmo jogo em duas etapas, *a* e *b*:

Um grupo faz a introdução (plataforma) de uma cena qualquer, depois outro grupo faz o conflito de outra cena, o outro faz a resolução do conflito, e o outro faz o remate; sendo todas as 4 cenas independentes.

Mesma estrutura da etapa *a*, mas agora as cenas de cada grupo dão continuidade às demais.

Observação: As cenas devem começar no momento exato de deflagração e resolução de conflito, é preciso identificar esse momento precisamente. Esse jogo tem como objetivo o treinamento da capacidade dramatúrgica dos jogadores dentro dessa estrutura básica, sabendo identificar os andamentos, as propostas e as reações específicas de cada momento da história criada.

ME DÁ UM COPO D'ÁGUA

Todos em fileira. O primeiro jogador, que tem o status alto, pede um copo d'água para o segundo jogador, que está com status baixo, logo depois o segundo se transforma em status alto fazendo com que o terceiro com status baixo o obedeça, e assim sucessivamente.

QUEM É O CHEFE?

Divide-se o grupo em duplas. O condutor pergunta quem é o chefe, e o primeiro que diz “eu sou o chefe!” tem o poder de mandar no outro jogador, até que o condutor pergunte novamente e o outro responda primeiro, invertendo o jogo, e o que antes era o chefe agora obedece a seu subordinado.

ESCADA DE STATUS

Faz-se esse jogo em trios. O primeiro jogador entra com status alto e, depois de estabelecida uma ação em um determinado espaço, o outro jogador entra com o status mais alto, diminuindo o do primeiro, desenvolvem mais a cena até a entrada do terceiro, que entra com status ainda maior que o do segundo, estabelecendo uma nova relação. O objetivo desse exercício é estabelecer uma escada de status, sendo o primeiro baixo, o segundo alto, e o terceiro mais alto ainda. O terceiro jogador só se dirige ao segundo, que manda no primeiro, e o primeiro só se dirige ao segundo. Esse jogo é próximo das famosas cenas de fileiras do exército dos Trapalhões, na década de 1980. A proximidade entre os jogadores é fundamental.

PAPÉIS NUMERADOS

Haverá uma festa de uma empresa e todos foram convidados, do cargo mais alto ao mais baixo. São divididos papéis numerados (de quantos forem os atores) e colocados na testa de cada um. O nível de importância se dá de uma forma decrescente. Ninguém sabe seu próprio número e cada jogador deve se relacionar com aquele que julga ser do seu grupo de relacionamento até descobrir qual é o seu número. O número maior tem o pior cargo, e o número 1 é o cargo mais alto.

Observações:

Pode-se, para dificultar a descoberta e o jogo através das relações, colocar uns 3 ou 4 números a mais do total de atores. Ex: São 10 atores; os números vão de 1 a 14, quatro números ficam de fora e pode ser qualquer um, como o 5, o 11, o 3 e o 13.

O jogo de status é algo que abre possibilidades aos jogadores, impulsionando-os na cena. Portanto, é interessante trabalhar com o status para que os jogadores tenham consciência dele e o utilizem da melhor maneira, pois ele é considerado estrutural para qualquer dramaturgia.

JOGO DO OLHAR

Todos andam pelo espaço e cada um encontra uma dupla e começa o jogo, utilizando o olhar direto, o indireto e o não olhar, prestando atenção nas sensações que cada tipo de olhar provoca, a partir daí acontece uma transformação do estado de cada improvisador, que deve evidenciar-se em seu corpo.

Variações

1: inserir 3 palavras

2: inserir texto livre

Observação: Nesse exercício deve-se buscar uma relação entre o olhar, o corpo e a sensação. A partir disso, com a inserção de texto, pode-se ir aprofundando na relação surgida no círculo de possibilidades de cada relação encontrada.

FLUXO DE PALAVRAS

Andando pelo espaço, após uma palma do instrutor, formam-se duplas. O jogador 1 começa a fazer um fluxo de palavras que durará 30 segundos, enquanto o jogador 2 o ouve. Após ouvir o fluxo, o jogador 2 tenta contar uma história utilizando a maior parte das palavras ditas pelo colega que conseguir se lembrar. Depois, inverte-se o rol dos jogadores. Além da capacidade mnemônica, estamos trabalhando a habilidade de dizer todas as livres-associações presentes no fluxo sem a interrupção do intelecto e de observar como esses rebotes podem constituir uma história.

NOTA

[1] Alguns destes exercícios podem ser vistos no canal do YouTube "Improvisação como espetáculo". Descreveremos vários exercícios aprendidos em diferentes grupos na Espanha, México e Peru, outros criados por mim e desenvolvidos junto à Uma Companhia, alguns aprendidos com o Jogando no Quintal, e outros coletados em oficinas com improvisadores argentinos, canadenses, mexicanos e colombianos convidados ao FIMPRO – Festival Internacional de Improvisação em BH e SP. Não conseguimos determinar a origem de cada um deles, pois são muitas as variações existentes, por isso apenas os descrevemos aqui para que sejam úteis aos interessados, e selecionamos aqueles que foram mais importantes no processo de formação do ator-improvisador junto ao Curso de Graduação em Teatro da EBA/UFMG e à Uma Companhia. Grande parte desses exercícios foi descrita com o auxílio dos bolsistas de Iniciação Científica do CNPq e da PROGRAD/UFMG, Diogo Horta e Mariana Vasconcelos.

Anexo 2

REGULAMENTO E SIGNOS DE ARBITRAGEM DO MATCH DE IMPROVISAÇÃO

Os treinamentos, e inclusive os estilos ou categorias de improvisação, mudam segundo a trajetória de cada liga de improvisação ou equipe, no entanto o respeito e o conhecimento do regulamento oficial são fundamentais para a realização das partidas de Match entre diferentes ligas. O Regulamento do Match de Improvisação, criado por Yvon Leduq e Robert Gravel e divulgado pela Liga Nacional de Improvisação (LNI) do Canadá, é utilizado pela maioria das ligas profissionais do mundo. A existência de um regulamento tão complexo é um dos elementos que diferenciam a improvisação no Match. Dentro do Match, o jogador deve improvisar com seus companheiros e estar, ao mesmo tempo, predisposto a não cometer uma série de faltas que poderiam prejudicar a sua equipe com a expulsão de um jogador ou com a soma de um ou mais pontos pela equipe adversária.

O Regulamento também é uma descrição do jogo e de sua estrutura. Cada liga adapta a estrutura do jogo a suas necessidades e condições, entretanto tenta-se manter os principais elementos que distinguem o Match de Improvisação: o enfrentamento de duas ou mais equipes por meio da improvisação, a existência de um árbitro e de uma série de penalizações comuns, a participação do público que vota nos times, a somatória dos pontos e faltas e a delimitação de tempo das improvisações. Assim, podemos definir o Match como uma competição entre times por meio de improvisações com um tempo previamente acordado, cujo resultado é determinado pelo público.

Descreveremos a seguir os pontos mais destacados do Regulamento Oficial do Match de Improvisação da LNI:

1. Composição das equipes: O jogo consiste no enfrentamento de 6 jogadores-improvisadores e de um treinador. O árbitro e seus dois ajudantes vigiam o desenvolvimento do jogo e o respeito ao regulamento.

2. A área de jogo: Durante toda a Impro, o jogador não poderá abandonar o campo de jogo.

3. Duração da partida: Cada partida tem duração de uns 90 minutos divididos em 3 períodos de 30 minutos. Um descanso de 10 minutos está previsto entre cada período. O tempo é controlado pela equipe arbitral. Durante cada período não há diminuição do tempo ainda que haja detenções no jogo.

4. Apito: Um apito ou buzina anuncia o final de cada período.

5. Natureza da Impro: é de dois tipos:

Comparada: Cada equipe improvisa sobre o mesmo tema. A equipe designada à sorte pela cor do dado decide se começa ou não. Nenhuma comunicação será permitida no banco durante a Impro da outra equipe. Em caso de infração, será penalizada pelo árbitro junto a seus assistentes.

Mista: Um ou mais jogadores de cada equipe devem improvisar sobre o mesmo tema.

6. Anúncio do tema: o árbitro tira na sorte um cartão e o lê em voz alta.

1° Natureza da Impro (comparada ou mista);
2° Título;
3° Número de jogadores;
4° Categoria da improvisação;
5° Duração da improvisação.

7. Preleção: Os jogadores e o treinador têm de 20 a 30 segundos para se reunirem e saírem ao campo de jogo. Nas impros comparadas o dado é lançado depois do tempo de preleção.

8. Marcação dos pontos: Quando a Impro termina, o público é convidado a escolher a equipe ganhadora de cada improvisação, mostrando o cartão de votação com a cor correspondente ao time de sua preferência. Em caso de empate, nenhum ponto é somado às equipes.

9. Final do período: O final de cada período é determinado pelo apito ou buzina. Se ao final do primeiro ou do segundo período o tempo de duração da improvisação não tiver terminado, os jogadores devem congelar-se. Ao início da partida seguinte os jogadores devem adotar a posição anterior. Se ao final do terceiro período ocorre a mesma situação, os jogadores têm 30 segundos para terminar a improvisação. Ao final dos 30 segundos de prorrogação soa o apito e pedem-se os votos.

10. Terceiro período: Nos 15 minutos finais, os temas são recolhidos de uma urna especial de impros mistas que não excedem os 8 minutos. No final do tempo de 30 minutos, durante uma improvisação comparada, permite-se que esta se conclua.[1]

11. Empate: Em caso de empate ao final do tempo regulamentado de 90 minutos, uma improvisação suplementar será realizada depois de uma pausa de 60 segundos. Essa improvisação não excederá os 5 minutos (mista) e os 3 minutos (comparada). Em caso de empate na computação dos votos, o Match se decretará

nulo e dará um ponto em classificação a ambos os times. Em eliminatórias, diante de um empate, o jogo seguirá em períodos suplementares até que se marque um ponto.[2]

12. Penalização: O árbitro é o mestre absoluto do jogo. Em todos os tempos ele pode computar uma falta a um jogador ou a sua equipe por qualquer infração prejudicial à qualidade do jogo ou ao desenvolvimento da partida. Durante uma Impro, o árbitro dará a falta com um gesto. A penalização será anunciada depois da votação sobre a improvisação.[3]

13. Pontos de penalização: A equipe pode ser penalizada com um ou dois pontos somados à equipe adversária segundo a natureza da ofensa (maior ou menor). Uma ofensa maior é uma infração que destrói conscientemente o jogo, enquanto que a infração menor pode ser um deslize, um esquecimento, um atraso de um jogador etc. A acumulação de 3 faltas (individuais ou coletivas) adiciona automaticamente um ponto à equipe adversária. Em tempo suplementar a acumulação de 3 faltas por uma equipe dá imediatamente o final da Impro em curso e a vitória da equipe adversária.

14. Expulsão: Todo jogador com duas faltas na mesma partida será expulso do jogo e deverá retirar-se ao vestiário. Sua expulsão elimina suas faltas. No caso da equipe não poder cumprir com as exigências de número de jogadores, devido à expulsão de um jogador, a equipe adversária ganha automaticamente o ponto referente à improvisação em questão.

15. Protesto: Só o capitão poderá protestar o juiz. Toda a discussão entre eles deve ser feita no centro do campo. No caso de expulsão do capitão, este será representado pelo seu assistente.

16. Classificação:[4]

Calendário regular: cada vitória soma 3 pontos à recontagem geral.

Recursos no caso de empate:

1° Será disputada uma partida entre as equipes empatadas.

2° Será calculada a diferença entre os pontos a favor ou contra cada equipe.

3° Como última opção, será feita uma recontagem de faltas.

A equipe mais bem colocada ao final do calendário regular se classificará automaticamente para a final, a equipe na quarta posição é eliminada, e as equipes na terceira ou segunda posição disputam uma semifinal.

Cada infração do Match corresponde a um gesto realizado pelo juiz no momento de dar a falta. A seguir apresentaremos na Figura 1 uma ilustração de cada gesto e sua posterior explicação.

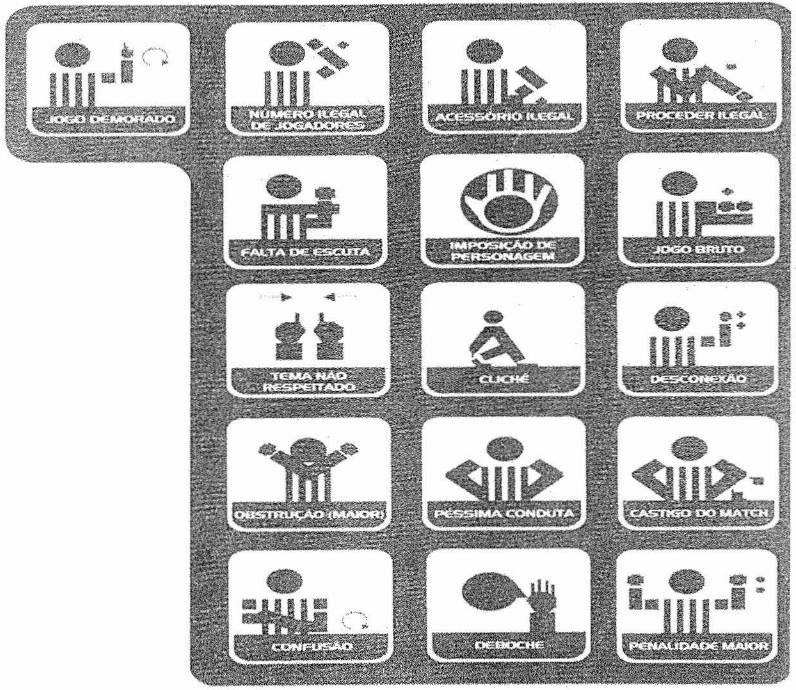

Figura 1- Signos de arbitragem do Match de Improvisação

Jogo demorado: Movimento rotatório de mão com o dedo indicador levantado. Penalização aplicada quando os jogadores demoram a sair do campo depois do apito do árbitro.

Número ilegal de jogadores: Punho fechado em cima da cabeça. Penalização aplicada quando uma equipe não participa com o número de jogadores determinado pelo cartão de improvisação.

Acessório ilegal: Puxar a camisa com a mão. Penalização aplicada quando um jogador ou equipe utiliza qualquer objeto real dentro do campo de jogo.

Proceder ilegal: Golpes repetidos sobre o braço com a borda da mão. Penalização aplicada em caso de um proceder inadequado dentro do campo de jogo.

Falta de escuta: Mão apertando munheca. Penalização aplicada quando algum jogador não escuta as propostas de seus companheiros dentro da improvisação.

Imposição de personagem: Mão diante do rosto. Penalização aplicada quando um jogador impõe, dentro da improvisação, um personagem que foi nomeado por seus companheiros.

Jogo bruto: Punho fechado em mão aberta. Penalização aplicada quando um jogador é rude com seus companheiros.

Tema não respeitado: Retângulo desenhado no ar com os dedos indicadores. Penalização aplicada quando a equipe não respeita o tema indicado no cartão de improvisação.

Clichê: Palmada no calcanhar. Penalização aplicada quando um jogador ou equipe recorre a improvisações anteriores.

Desconexão: Movimento de braço de cima para baixo com o punho fechado. Penalização aplicada quando algum jogador ou equipe se desconcentra ou se desconecta dentro do campo, prejudicando a improvisação.

Obstrução maior: Xis com os braços diante do peito. Obstrução voluntária do jogo.

Péssima conduta (penalidade maior): Mão sobre o quadril. Conduta voluntária contrária ao bom desenvolvimento do jogo.

Castigo do Match: Movimento duplo de mão sobre o quadril. Falta maior que determina a expulsão imediata de um jogador, capitão ou treinador.

Confusão: Rotação completa de braços diante do peito. Penalização aplicada quando algum jogador confunde um nome, uma situação etc. dentro da improvisação.

Deboche: Penalização aplicada quando um jogador, treinador, capitão ou equipe não respeita devidamente o trio arbitral e a arbitragem.

Penalidade maior: Duplo movimento de braço de cima para baixo. Infração que destrói ou prejudica voluntariamente o bom desenvolvimento do jogo.

NOTAS

[1] Essa regra não se adapta totalmente à realidade dos Matchs realizados na Espanha, no Brasil e em outros países latinos, onde se jogam dois tempos de 35 minutos cada um.

[2] O estilo de pênaltis não é uma determinação do regulamento da LNI, entretanto é utilizado pela LIM e pela Liga Italiana, e por várias outras ligas, em caso de empate.

[3] É bastante comum nos Matchs atuais que a penalização seja dita antes da votação, opção que se justifica pela necessidade de fazer com que o público se aproxime das regras da improvisação e de não favorecer bloqueios, jogos rudes etc. É uma

forma de educar o público para o bom desenvolvimento do jogo. Acredita-se que as regras zelam por ele e por isso podem, também, ter esse caráter formativo.

[4] Regra exclusiva das temporadas de Match de Improvisação promovidas pela LNI a cada ano. Adapta-se unicamente à estrutura de seus campeonatos devido, principalmente, à importância e à fama do Match no Canadá.

50,00

A presente edição foi composta pela Editora UFMG e impressa pela Gráfica e Editora O Lutador em sistema offset, papel pólen soft 80g (miolo) e cartão supremo 300g (capa), em março de 2015.

formação de atores e atores-improvisadores a partir das técnicas da improvisação, incluindo a descrição de diversos exercícios, convertendo-se assim em uma importante ferramenta para professores de Teatro aportando práticas e jogos que podem ser empregados com adultos e com crianças. Todo o livro é uma prova viva da implicação de sua autora na difusão da Impro no Brasil, sendo já uma das principais referências na prática e no ensino desse gênero em seu país.

Ángel Berenguer Castellary

Mariana Lima Muniz é atriz, diretora teatral, professora titular da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) e realizadora do Festival Internacional de Improvisação (FIMPRO).